

**3 PEŁNE
WERSJE**

**PIRACI NOWEGO ŚWIATA ■ TOMB RAIDER II
■ ZEMSTA KUJONA**

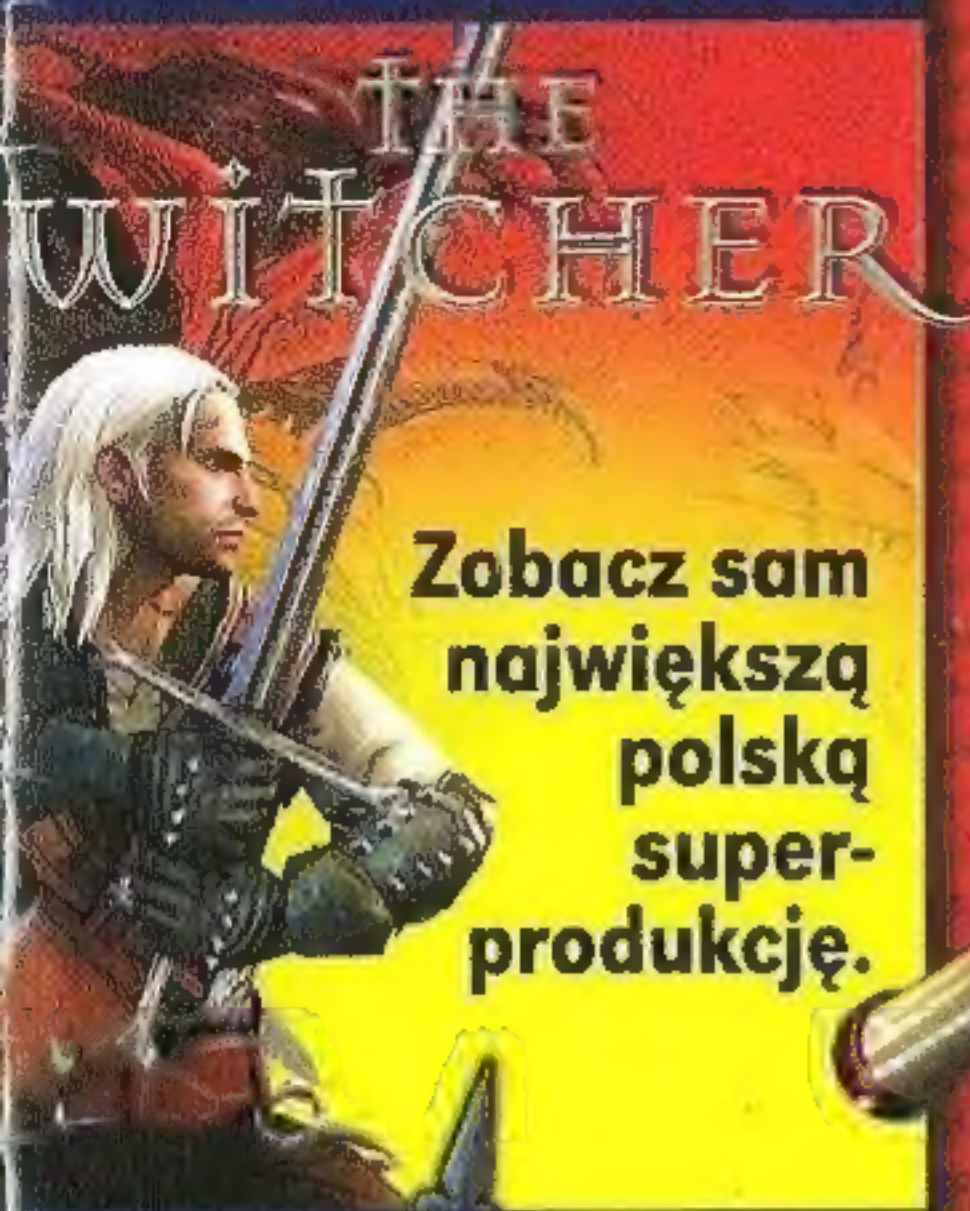
CLIK!

Numer 6/2005



BATTLEFIELD 2

To będzie najlepszy
sieciowy FPS roku.
My w niego graliśmy!



THE WITCHER

Zobacz sam
największą
polską
super-
produkcję.

HEROES V OF MIGHT AND MAGIC



Poczuj moc
i magię –
widzieliśmy
grywalną
wersję
nowych
hierołów!



odkrywamy
NAJWIĘKSZE SEKRETY
Blood Rayne 2!

pierwsza recenzja
w Polsce

Testujemy
najstraszniejsze gry wiosny!

COLD FEAR

ObsCure

INDEX: 351555

INDEX: 351555
ISSN: 1509-0558

06



CENA: 6,50 zł

TERAZ TYLKO
6,50 zł
(w tym 7% VAT)

ZAPOWIEDZI

Wiedźmin	08
187 Ride or Die	10
Heroes of Might & Magic V	12
Tom Clancy's Ghost Recon 3	14
Prince of Persia: Kindred Blades	16
The Movies	18
Rome: Total War - BI	19
Stubbs the Zombie	20
Battlefield 2	22
Newsy	24



Battlefield 2

s. 22

TEMAT NUMERU

Blood Rayne 2 28

Wydatny biust, opięte lateksem pośladki, dwa śmiertelne ostrza i... Przeczytaj, co sądzą o drugiej części przegrod ponętnej dhampirzycy!



Blood Rayne 2

s. 28

RECENZJE

LEGO Star Wars 32

Sudeki 34

Obscure 36

Cold Fear 38

Statek widmo rzucony falami budzi strach. Obecność umarłaków na jego pokładzie budzi strach jeszcze większy. A odległość między punktami zapisu gry budzi... Czytaj w naszej recenzji!

Driv3r 40

Ta gra kosztowała tyle, ile wynosi roczny budżet niewielkiego afrykańskiego państewka. Hmm... Osobiście wolelibyśmy spędzić rok w niewielkim afrykańskim państewku niż tydzień z Driv3rem.

Doom 3: Resurrection 42

Championship Manager 5 44

Niestety - zmiana developera nie wpłynęła dobrze na kultową serię piłkarskich menedżerów...

Act of War 46

Street Racing Syndicate 48



Cold Fear

s. 38



Playboy: The Mansion

s. 54

PORADNIK

Settlers V 50

Playboy: The Mansion 54

Budowanie medialnego imperium nie idzie ci zbyt dobrze? Zajrzyj do naszej solucji. Krągłości na pewno nie zabraknie!

NIE TYLKO GRY

Procesory na start! 60

Porównujemy procesory firm Intel i AMD - z nami wybierzesz najlepszy układ dla swojego domowego zestawu komputerowego.

Nowości sprzętowe 62

DZIAŁY STAŁE

Spis treści 04

Co na CD? 06

Listy 66

Cena nam spadła!

Wraz z wiosną (zawsze warto zacząć od wiosny, bo wiosnę wszyscy lubią) w magazynie Click! nastąpiły zmiany. W sumie niewielkie, ale chyba całkiem wartościowe - płacąc w kiosku za ten numer pisma, na pewno zwróciliście uwagę, że teraz kosztujemy tylko 6,50 zł. Nie znaczy to wcale, że „wytaniamy” - wciąż mamy (i będziemy mieć) co najmniej 68 stron, wciąż będziemy dawać dwie płyty z pełnymi wersjami gier i tyłoma dodatkami, ile uda nam się na nich zmieścić, wciąż będziemy dostarczać jak najwięcej rzetelnych, aktualnych, jeszcze gorących informacji o grach.

Tak jak i w tym numerze. Udało nam się zdobyć - szybciej niż pozostałym redakcjom - recenzowalną wersję gry akcji Blood Rayne 2, jako pierwsi graliśmy w Battlefielda 2, najszybciej recenzujemy też Championship Managera 5 i LEGO Star Wars. Odwiedziliśmy także studio CD Projekt Red, gdzie na własne oczy mogliśmy przekonać się, że polska groma superprodukcja Wiedźmin jest rzeczywiście super!

Poza tym mamy również poradnik do Settlersów V, solucję do Playboy: The Mansion, mnóstwo zapowiedzi i newsów, trzy pełne wersje gier oraz kilka atrakcyjnych konkursów. To chyba całkiem niezła propozycja za 6,50 zł, prawda?

Redakcja

Następny Click
w sprzedaży już
14 czerwca!

A w nim (niemal) na pewno:
• obszerna relacja z targów E3
• recenzje gier: Glass: Combat: First to Fight,
Stolen i Twierdza 2
• solucja do Cold Fear
oraz wiele innych niespodzianek!



KONKURSY

Gry Empire Earth II 25

Gry Championship Manager 5 45

Gry Settlers V 52

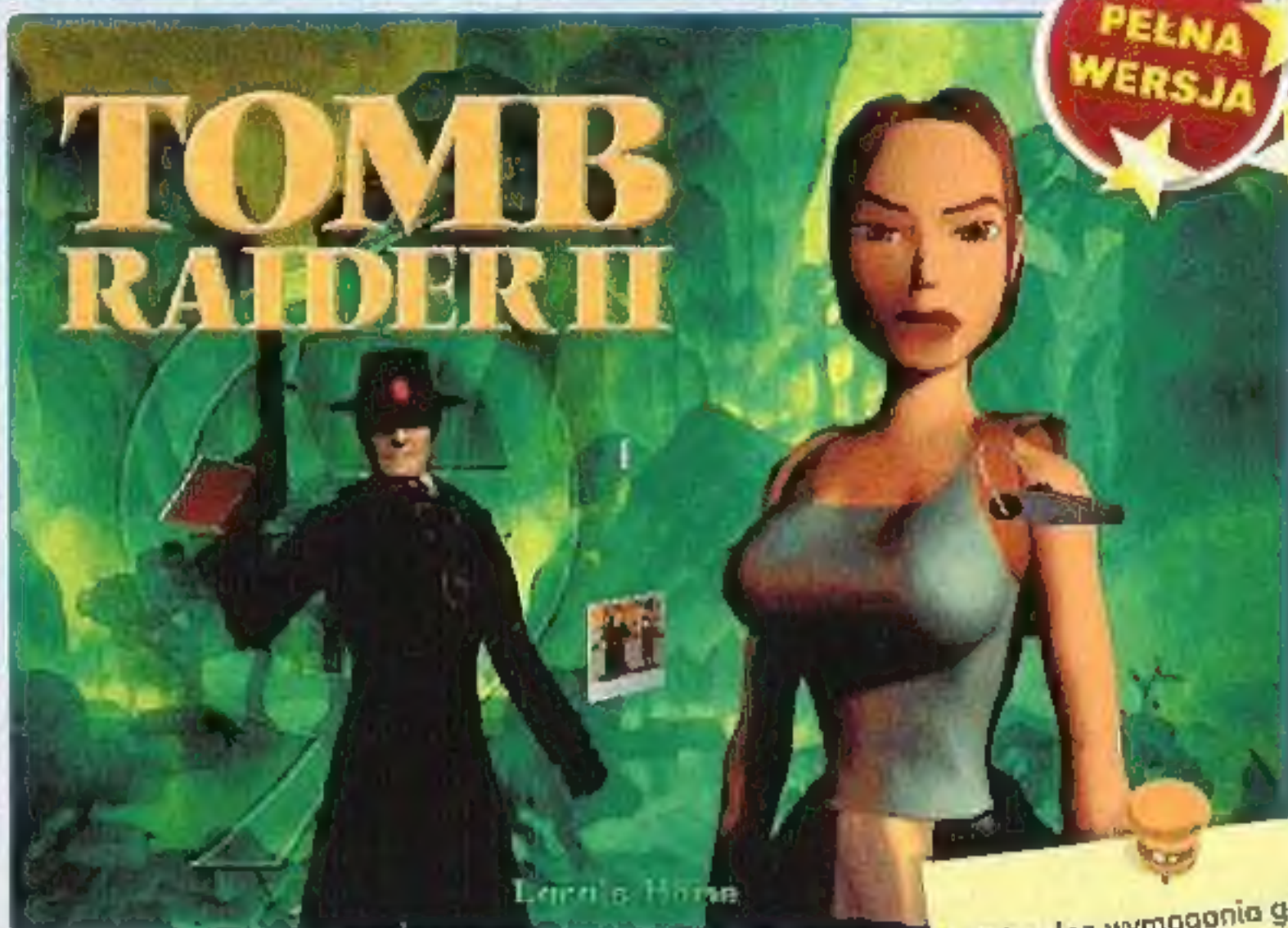
Sprzęt Trust, Apollo Multimedia 62

Mamy do oddania klawiatury, joypady i myszki!!!



Książki wydawnictwa MAG 63

TOMB RAIDER II



PELNA
WERSJA

Ach, Lara Croft!!! Ta dziewczyna dała nam nieźle w kość. Wpierw, kiedy wszyscy kochaliśmy się w jej krągłych kształtach i kociej zręczności, niejeden z nas musiał tłumaczyć swoim matkom, żonom i kochankom, że nie muszą czuć się zagrożone, a te godziny spędzone w nocy przed ekranem monitora to „naprawdę nie takiego”. Potem, kiedy atrybuty Lary zaczęły nabierać niepokojących rozmiarów, zaczęliśmy obawiać się o zdrowie (kręgosłup!!!) pani archeolog, coraz mniejszą uwagę zwracając na gry z cyklu Tomb Raider. Wreszcie, **niejedno męskie serce pękło, gdy Lara objawiła się nam jako Anioł Ciemności.**

My przypominamy wam jednak grę, która uważana jest za najlepszą z dotychczasowych części serii. Upływ czasu zrobił swoje – Tomb Raider II wygląda gorzej niż produkcje wydawane obecnie, ale grywalności na pewno mu nie brakuje. **Wejdź w obcisłe szorty uroczej Lary i odnajdź zaginiony sztylet Xian!** Przekonasz się sam, że panna Croft starzeje się nie jak kobiety, a jak wino – im starsza, tym lepsza!

Minimalne wymagania gry
Tomb Raider II:
procesor 90 MHz, 16 MB
pamięci RAM, karta gra-
ficzna z minimum 2 MB
pamięci, system operacyjny
WIN 9x/2000/XP.



ZEMSTA KUJONA

PELNA
WERSJA



Matury i egzaminy za nami, nerwy i emocje – także te negatywne – niekoniecznie. Jeśli nauka nie szła ci ostatnio, jak powinna, a oceny zbierałeś takie jak Driv3r, odpal Zemstę Kujona. Szkoła przestanie ci się źle kojarzyć, kiedy na jej korytarzach zapanuje chaos wywołany twoją ręką – załóż więc obuwie na zmianę i zacznij demolować przyrządy, ciągać dziewczyny za warkocze i podkładać pinezki nauczycielom. **Po co zdawać do następnej klasy, kiedy można po prostu puścić ją z dymem?**

Zawartość płyt CLICK! 06/2005

CD1

• PEŁNE WERSJE:

Piraci Nowego Świata
Tomb Raider II
Zemsta Kujona

• FILMY:

Stubbs the Zombie

• TAPETY:

Act of War
Blood Rayne 2
Driv3r
LEGO Star Wars
Sudeki

CD2

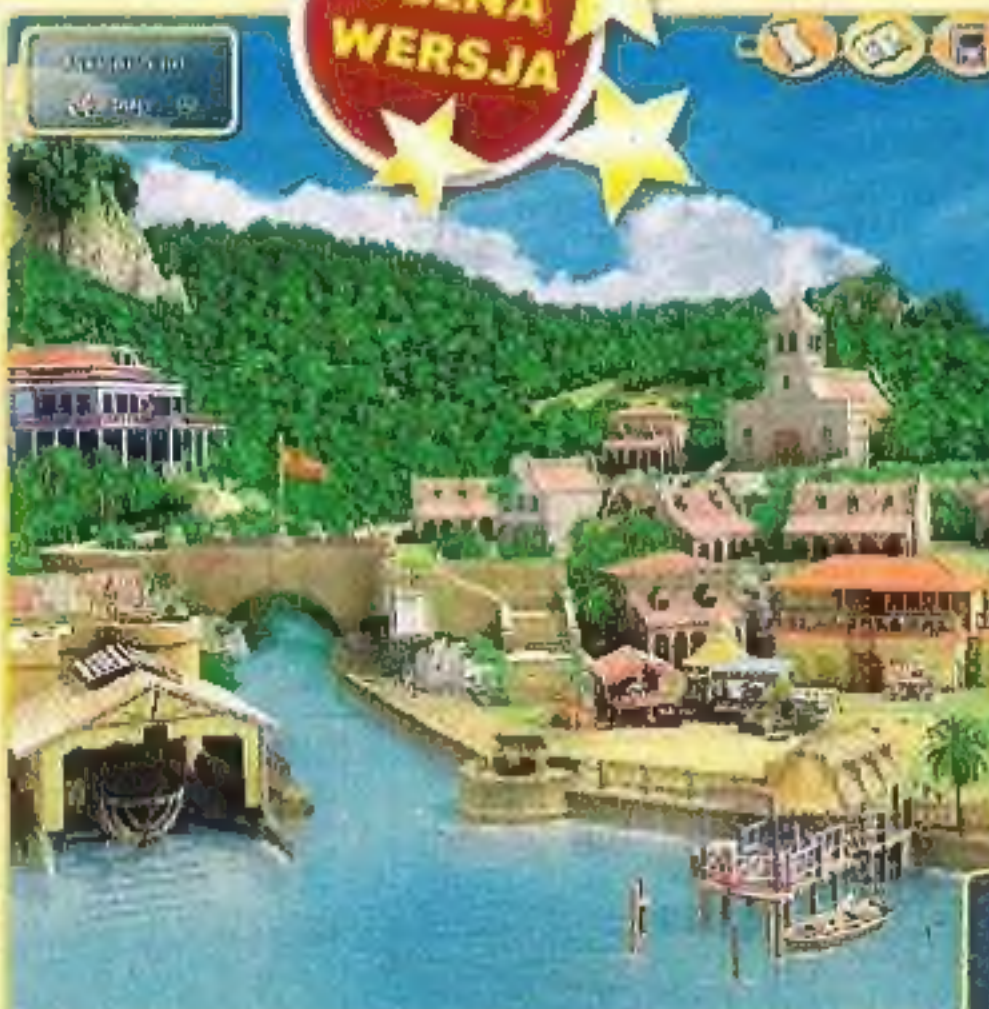
• WERSJE DEMO:

Championship Manager 5
House of the Dead III
LEGO Star Wars
ObsCure

Piraci Nowego Świata



PELNA
WERSJA



Minimalne wymagania gry
Piraci Nowego Świata:
procesor 450 MHz, 64 MB pamięci
RAM, karta graficzna z minimum
16 MB pamięci, system operacyjny
WIN 9x/2000/XP.

Ahoj, wesółą przygodę! Egzotyczne miejsca, fascynujące przygody, morskie potyczki i mistrzostwo we władaniu szpadą to rzeczy, którymi pasjonuje się większość dorastających chłopaków, z wypiekami na twarzy czytających podróżnicze książki Rafaela Sabatini czy Roberta Louisa Stevensona. Kiedy ci sami chłopcy stają się „dorosłymi” użytkownikami komputerów, realizują swoje fantazje w wirtualnym świecie (mam nadzieję, że nie chodzi tu o strony XXX – Rednecz).

Piraci Nowego Świata – gra znana również pod tytułem Tortuga – to produkcja, która pozwala wziąć udział w przygodach podłych, choć dzielnych korsarzy. **Stajesz w niej na czele bandy rzezimieszków, która na wodach otaczających karaibskie wyspy łupi bogatych hiszpańskich – i nie tylko – handlarzy.** Będzie rum, drewniane nogi i gadające papugi, a do tego dziesiątki morskich bitew. Emocji więc na pewno nie zabraknie!!!



Jeśli coś nie działa

Wszystkie gry zamieszczone na naszych CD zostały sprawdzone przed wysłaniem do kłaczni. Mimo to nie możemy zagwarantować prawidłowego działania programów na wszystkich konfiguracjach komputerowych.

Problemy z uruchomieniem gier są zazwyczaj związane z nieprawidłową konfiguracją PC lub niepoprawnym działaniem sterowników karty graficznej lub DirectX.

Przypominamy, że biblioteki DirectX muszą być zawsze instalowane jako ostatnie. Wskazana jest też ich reinstalacja po wgraniu nowych sterowników karty graficznej.

Wiele problemów może rozwiązać instalacja najnowszych wersji sterowników do kart graficznych, jednak w wypadku starszych modeli jest to często niezalecane! Przed instalacją sprawdź, które wersje plików są wskazane dla twojej karty!

By upewnić się, czy problemy związane są z wadliwym tłoczeniem płyty, czy z niewłaściwą konfiguracją komputera, sprawdź działanie gry na innej maszynie (np. u kolegi).

Jeśli problemów nie udaje się rozwiązać i powtarzają się one na więcej niż jednym komputerze, dzwoń:

(0-71) 341-20-83 wew. 100
w dni powszednie od 11.00 do 15.00.

Reklamacje pocztą prosimy wysyłać na adres:

Wydawnictwo Bauer
ul. Sukienice 6
50-107 Wrocław

koniecznie z dopiskiem:
„REKLAMACJA CLICK!”

Trudno o lepszego bohatera dla filmu lub gry niż Geralt z Rivii. Tajemniczy, mroczny, a jednocześnie obdarzony sarkastycznym i błyskotliwym humorem.



Szkoda, że postacie nie wyglądają tak dobrze, jak otoczenie.



W tych beczułkach są najprzedniejsze eliksiry!

WIEDŹMIN

Miecz Przeznaczenia ma dwa ostrza... Oba dzierży Geralt.

Przyjmuję zakłady. Trzy do jednego na Geralt, kto obstawia?

A ty czemu nie chcesz zostać honorowym krwiodawcą?

Trudno też wyobrazić sobie postać książkową, której legenda byłaby mocniej nadszarpnięta totalnie beznadziejną i żenującą ekranizacją. Dzięki niej **twórcy gry mają ułatwione zadanie. Cokolwiek nie zrobią, efekt ich pracy na pewno będzie tysiąc-krotnie lepszy od filmu.** Bo, nie czarujmy się, gorzej już być chyba nie może.

Bohaterem gry Wiedźmin (znanej także jako The Witcher) początkowo nie miał być wcale Geralt, czyli białowłosa postrach wszelkich potworów, którego losy mogłeś poznać, czytając znakomite książki Andrzeja Sapkowskiego. Autorzy poszli jednak po rozum do głowy i zmienili pierwotny zamysł. Było to o tyle trudne, że na kartach powieści, pod koniec piętego tomu, wiedźmin zginął. Dlatego też **gracz, wcielając się w jego rolę, odnajduje bohatera nieprzytomnego, słabego i z zanikiem pamięci.**

Jako że będzie to klasyczny cRPG (z dużą dawką akcji), postać będzie się rozwijać i zyskiwać nowe zdolności. To bardzo naturalne ustępstwo w stosunku do książek, gdzie Geralt był od początku niewiarygodnie dobrym szermierzem, dla którego rozgromienie zwykłych potworów nie stanowiło problemu. W grach takie rozwiązanie nie sprawdziłoby się, więc bohater raz po raz obrywa od przeciwników. **Zanadto przywiązani do fabuły dzieł Sapkowskiego tak czy inaczej muszą ostudzić swój zapał, gdyż historia, którą opowiada gra, nie przedstawia wydarzeń znanych z wiedźmińskiej, książkowej sagi.** Te same pozostaną za to: świat, miejsca i postacie, choć oczywiście nie wszystkie.

Za fabułę w Wiedźminie nie będzie niestety odpowiadał sam Sapkowski, on tylko zatwierdził jej zarys. Tym, którzy odetchnęli teraz z ulgą, muszą niestety zmącić spokój – pisarz ma mniej nabożny stosunek do swojego dzieła niż fani. Dość powiedzieć, że o filmie „Wiedźmin” wypowiadał się pozytywnie. Mimo to można mieć nadzieję, że **scenariusz spisany rękami Jacka Komudy i Macieja Jurewicza będzie obfity w ciekawe zwroty akcji** (warto dodać, że gra nie będzie liniowa) oraz masę udanych dialogów, którymi proza ASa kipi.

Kocie oczy, wilcze gardło?



Jednym z ciekawszych efektów graficznych jest widzenie w ciemności. Geralt, zwany Szarym Wilkiem, na skutek przebytych w młodości mutacji zyskał „kocie oczy”, a wraz z nimi możliwość widzenia w ciemności. Red Studio potraktowało zwierzęcy rodawód tej umiejętności dosłownie, więc wiedźmin w ciemnościach nie widzi kolorów.

Choć historia będzie istotnym elementem gry, jej treść stanowią jednak przede wszystkim walki. Na nich też skoncentrowali się autorzy. Tak jak w książce, Geralt nosić będzie zawsze dwa miecze – srebrny na potwory i żelazny na kreatury mniej magiczne, ale znacznie podlejsze – ludzi (oraz inne stwory nieczule na srebro). **Walka odbywać się będzie w czasie rzeczywistym, ale w każdej chwili istnieć będzie możliwość włączenia aktywnej pauzy.** Jest ona niezbędna, żeby ustalić, jaką kombinację uderzeń ma wykonać wiedźmin. Sekwencje ciosów możesz wybierać samodzielnie i używać różnych z nich, w zależności od tego, z kim akurat walczysz. **W repertuarze kierowanej postaci znajdziesz również wiedźmińskie znaki,** w tym najpopularniejszy Aard, odpychający przeciwników i elementy otoczenia.

Geralt, było nie było mutant, znany jest z tego, że do twarzy mu z zieloną skórą. Efekt ten możesz wywołać przy pomocy samodzielnie przyrządzonych eliksirów, które normalnych ludzi zabiją, a jemu dają dodatkowe zdolności. Nic za darmo – gdy mikstura przestanie działać, wiedźmin jest bardzo osłabiony, wzrasta poziom trucizny w jego krwi. Możesz go obniżyć, odpoczywając.



Zadanie: znajdź jelenia.

Całą grę daje się obsługiwać tylko za pomocą myszy, choć nie brakuje też pomocnych i ułatwiających życie skrótów klawiszowych. Akcję obserwujesz najczęściej w rzucie izometrycznym, choć czasem, gdy

Jak zacząć AS?

Andrzej Sapkowski (57 lat) zadebiutował pierwszym opowiadaniem o Wiedźminie w czasopiśmie Fantastyka w 1985 roku. Wysłał je na zorganizowany przez czasopismo konkurs, w którym... zajął dopiero trzecie miejsce! Pierwszą nagrodę otrzymał Marek Huberath za opowiadanie pt. „Wróciłeś Sneogg, wiedźmińsko”.



© Elżbieta Łemp



Spójrzcie na okna – czy słońce świeci ze wszystkich stron?

lowymiarowe postacie. Gra ciekawi nieliniowością, dobrze przemyślaną mechaniką rozgrywki, wspaniałą grafiką i do tego okraszona jest cynicznym poczuciem humoru

Za fabułę w Wiedźminie niestety nie będzie odpowiadał sam Sapkowski. Pisarz tylko zatwierdził jej zarys.

jest to wygodniejsze, widok przechodzi do klasycznego TPP. Wiedźmin działać będzie na zmodyfikowanym silniczku Aurora, znanym z Neverwinter Nights. Oba gry nie można jednak porównywać, Wiedźmin prezentuje się po prostu o niebo lepiej. **Szczególnie piękne są lokacje, odwzorowane z niezwykłą szczegółowością.** Wspaniale wygląda również woda, w której wiedźmin brodzić będzie niejednokrotnie. Nieco gorzej póki co wyglądają postacie, co jest szczególnie widoczne przy porównaniu ich z pięknym otoczeniem. Pomimo użycia motion capture również ich ruchy pozostawiają nieco do życzenia.

CD Projekt Red szykuje grę, która zdaje się skazana na sukces. Bardzo **interesujący świat zamieszkały jest przez wie-**

głównego bohatera. Z tych składników, bardzo dobrych z osobna, wyjść może jednak zakalec, jeśli autorzy nie poświęcą wystarczająco dużo czasu na testowanie gry i wyważenie proporcji między przygodą a akcją. Mam nadzieję, że czasu oraz chęci nie zabraknie i rodzimy wiedźmin skopie tylko wszystkim płaskim, jednowymiarowym, włochołym hobbitom i całej reszcie zachodniej hałastry. Ot i co!

Wiedźmin

Prezent: CD Projekt Red Studio

Dystrybutor PL: CD Projekt

<http://www.thewitcher.com/>

Premiera: grudzień 2005

Genus: cRPG

znakomity główny bohater • fascynujący świat • moralne wybory

czy fabuła sprosta oczekiwaniom? • animacje mogłyby być lepsze

Gra ma wielki potencjał. Jeśli wszystko zostanie w niej należycie zrealizowane i przetestowane, będzie niewątpliwie naszym czołowym produktem eksportowym.

Autor: Che Collada



MASZ COŚ PRZECIWKO PEŁZANIU?

WORMS 4 TOTALNA ROZGŁĄKA



WORMSY WRACAJĄ DO KORZENI, SZALONE JAK ZAWSZE, ZMIENNE JAK NIGDY!

W Worms 4 robaki podatne są na wszelkie zmiany! Teraz można je personalizować za pomocą koloru, zestawu włosów, gadżetów i własnych broni.

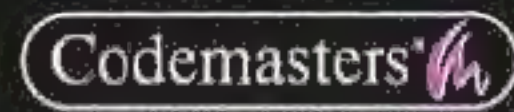
- Poprawione działanie kamery i systemu animacji oraz nowe tryby rozgrywki, takie jak „capture the flag” i obrona pozycji.
- 25 misji w 5 zmieniających się tematycznie kampaniach!
- Nowość w postaci misji, w których trzeba zdobyć ukryty przedmiot lub zniszczyć miejsce na mapie.



PREMIERA LATEM 2005



PlayStation 2



GENIUS AT PLAY™

© 1986-2005 The Codemasters Software Company Limited. „Codemasters” is a registered trademark owned by Codemasters. All Rights Reserved. Worms 4 Totalna Rozgłaska © 2005 Team17 Software, Team17 Software i Worms 4 Totalna Rozgłaska są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi Team17 Software Limited. Wszelkie prawa zastrzeżone. „PlayStation” są zastrzeżonymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc.

Jeśli nie lubisz modnych ostatnio klimatów w stylu: „yo-elo-gangsta-blanty / moja sztunia ma dwa implanty / ja mam z platyny kajdan i pit bulla / moja ekipa po mieście hula”, to możesz od razu przejść na następną stronę (no, jedną dalej, bo zaraz obok jest reklama – Rednecz).

187 Ride or Die to gra, którą od samego początku tworzą tak, by sprzedawała się w jak największej liczbie egzemplarzy – do normalnej samochodówki dodano więc fabularny wątek przestępczy (by było jak w serii GTA), a co za tym idzie – również możliwość strzelania z samochodów (by było więcej akcji). Do tego dołożono hip-hopową ścieżkę dźwiękową, bo z badań uparcie wynika, że to muzyka najczęściej słuchana przez konsolowych graczy – a chociaż gra wyjdzie również na PC, to widać, sły-

187 RIDE OR DIE

Joł, wariat!
Bierz sztunię, spluwę
i wskakuj za kierownicę.
Jedziesz z nami
albo odpadasz z gry...

chać i czuć, że powstaje ona głównie z myślą o platformach PS2 i Xbox. Żeby nie było, że wszystko robione jest tanim kosztem, do produkcji zatrudniono kilka pomniejszych gwiazdek hip-hopu (raper Guerilla Black) i Hollywood (reżyser Matty Rich, aktor Lorenz Tate). **W pewnym momencie ktoś zorientował się, że do perfekcyjnego bigosu brakuje jeszcze lasek to-pless**, dodano więc i je, zupełnie nadwerężając i tak już kruchą wiarygodność fabuły...

Rzecz dzieje się współcześnie w Los Angeles w środowisku tzw. „gangstaz”, którzy wiadą swoje przestępcze życie wypełnione łatwymi pieniędzmi, szybkimi samochodami i pięknymi kobietami. Buck, uliczny żołnierz pracujący dla gangstera o pseudonimie Dupree (to jego właśnie gra Guerilla Black), musi stanąć w obronie swojego gangu i terytorium, atakowanych przez typka o ksywie Cortez. Cortez to twarde jakich mało, który buja się po mieście z bandą czterech bardzo drapieżnych kobiet. **Żeby wszyscy byli zadowoleni, każda z lasek ma inny styl – jest więc ostra blondyna, gorąca czekoladka itd., itp.** Kto to widział, żeby takie bzdury wciskać dorosłym ludziom?

Najgorsze jest to, że pod tą całą totalnie kiczowatą i komercyjną otoczką kryje się całkiem niezła gra, która ma szansę zapewnić godziną rozrywkę na co najmniej kilkanaście godzin. Fabuła w stylu gangsta toczy się swoją wytoczoną przez klipey z MTV drogą, a pomiędzy kolejnymi „prawdziwymi ulicznymi dialogami” ma miejsce to, co w 187 Ride or Die najważ-

ze strzelanką, zasługuje na wyrazy uznania i stoi na tak wysokim poziomie, że nawet miłośnik koncertów smyczkowych i Teatru Telewizji przeboleje „nastolatwo” fabuły.

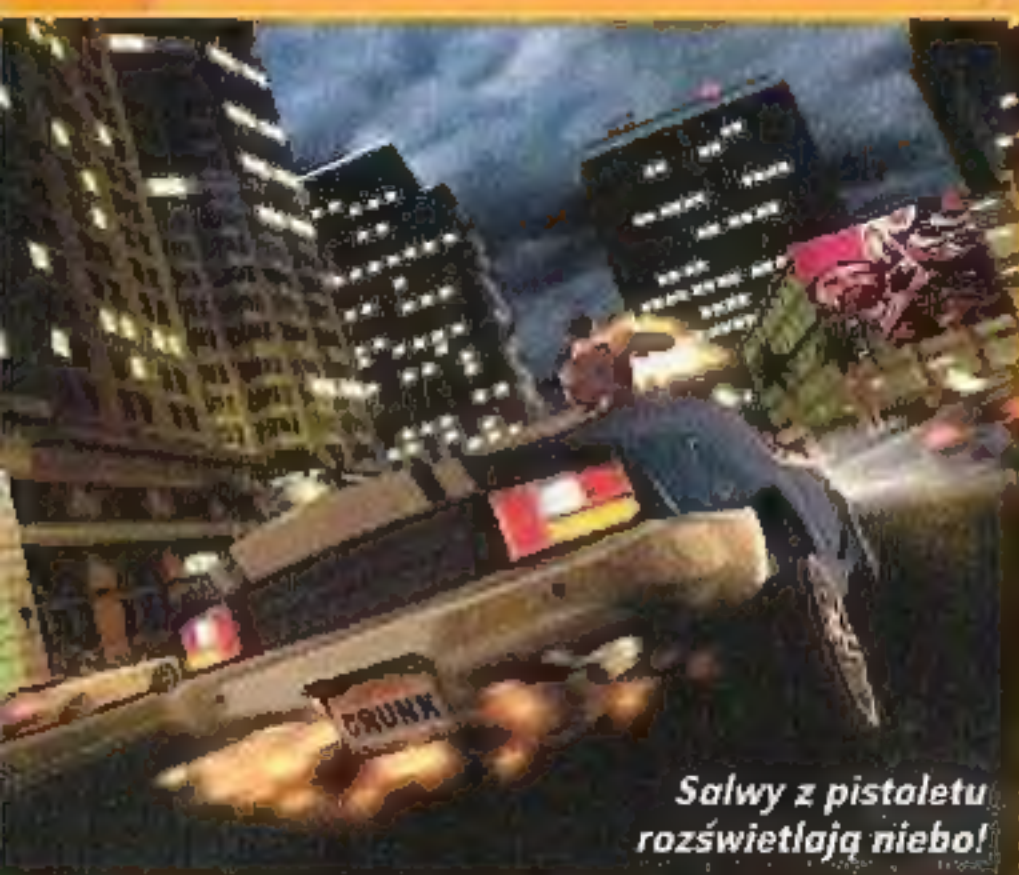
Na szczęście w 187 Ride or Die pograć można również, całkowicie ignorując gangsta-historyjkę. Twórcy dołożyli do swojej gry kilka dodatkowych trybów zabawy, aktywowanych z poziomu głównego menu (stylizowanego na menu filmu DVD). Tryby te są grywalne zarówno w sieci, jak i w pojedynkę z botami, a ich nazwy – m.in. Death Race, Cop Chase i Assassination – nie pozostawiają wątpliwości, że po równo połączono w nich jazdę ze strzelaniem. Szykuje się naprawdę porządna produkcja, bo mimo bardzo perfidnego schlebienia najniższemu gustowi „pokolenia MTV”, zespół pracujący nad nią nie zapomniał, że najważniejsza jest wysoka grywalność. A tej 187 Ride or Die zdaje się mieć wystarczająco dużo. Yo!

Pod kiczowatą otoczką kryje się gra, która może zapewnić całkiem godziną rozrywkę.

niejsze – jazda po ulicach. **Większość misji w 187 Ride or Die przypomina wyścigi z Need For Speed: Underground**, z tą tylko – małą – różnicą, że jedną ręką prowadzisz auto, a w drugiej trzymasz broń, z której strzelasz do pozostałych kierowców. Dzięki sprytnemu systemowi sterowania i celowania – wychylający się przez szyberdach, **strzelający gangster automatycznie kieruje się w stronę przeciwników** – można sobie dać z tym radę, nawet bez małpiej zręczności ani trików, jakich musieliśmy nauczyć się przy okazji zabawy najnowszej części Drivera (patrz str. 41).

Sposób, w jaki zrealizowano pomysł na połączenie samochodówki

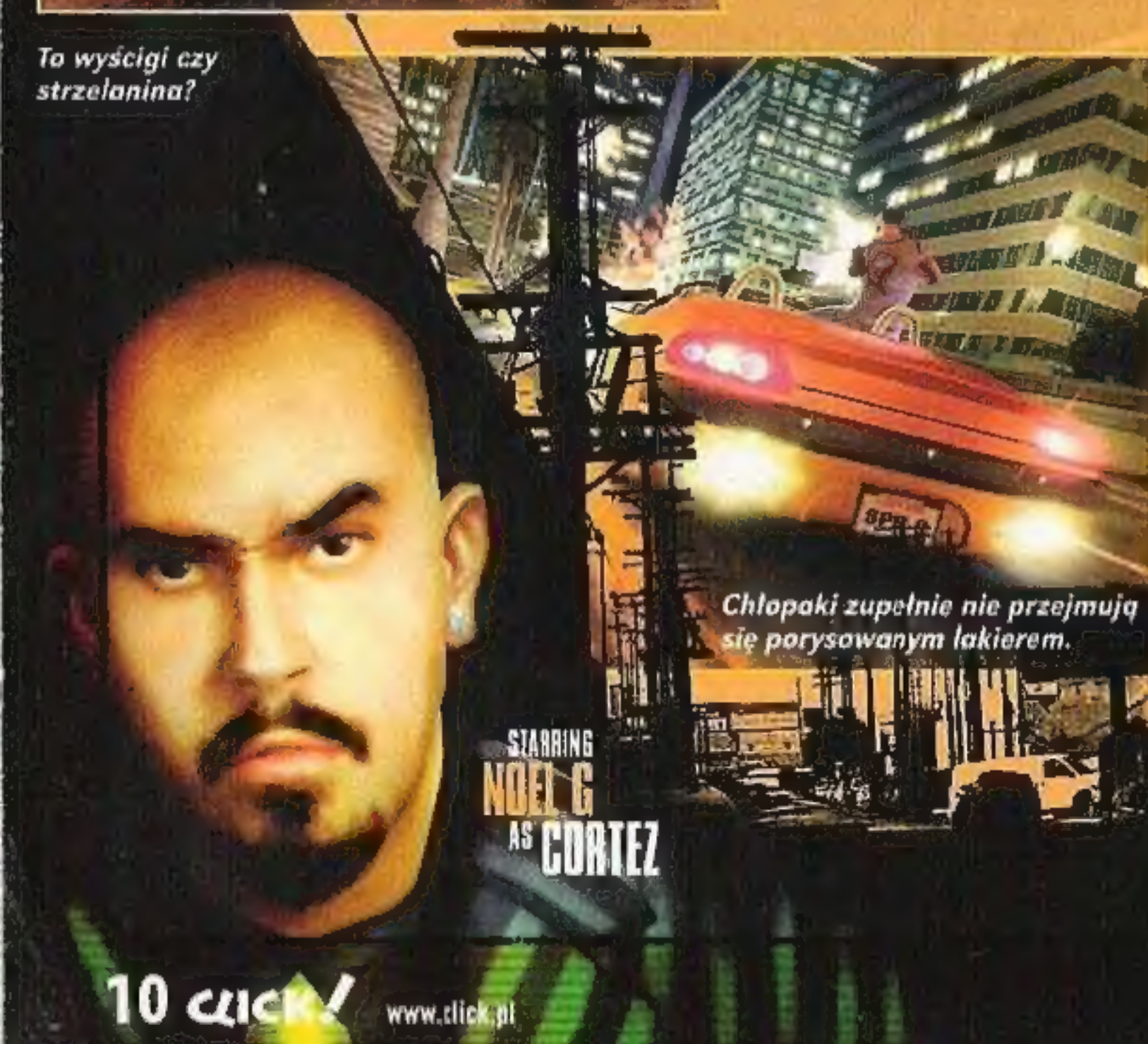
Dupree, czyli raper Guerilla Black.



Salwy z pistoletu rozświetlają niebo!



To wyścigi czy strzelanina?



STARRING
NOEL G
AS **CORTEZ**

10 ciekawych

www.click.pl

Chłopaki zupełnie nie przejmują się porysowanym lakierem.



Gaz do dechy i wypuszczam czad...

187 Ride or Die

Producent: Ubisoft

Dystrybutor PL: Cenega

<http://www.187game.com/>

Premiera: sierpień 2005

Gatunek:ścigałko/akcja

ciekawe połączenie samochodówki i strzelanki • sprytny system sterowania • dodatkowe tryby gry

klimat jest za bardzo zajęfajny

Porządnych gier akcji na PC cały czas brakuje, a 187 Ride or Die to naprawdę pomysłowe połączenie dwóch dynamicznych gatunków. Może być spory hit!

Autor: Foch

HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

Po trzech latach od ostatniej części Heroesów saga wróci na PeCety, tworzona w innym miejscu i przez innych ludzi. Według zapewnień, grywalność będzie jednak taka sama.

Rok 2003 fani cyklu HoM&M zapamiętają jako czas upadku firmy, która stworzyła jedną z najlepszych serii gier w historii. 3DO, bo oczywiście o niej mowa, zbankrutowała, co oczywiście nie oznacza, że tytuły przez nią stworzone odeszły w niebyt. Na tak smakowite kąski jak Might and Magic i Heroesi znaleźli się oczywiście chętni. Zorganizowano więc aukcję, którą wygrało studio Ubisoft, zagarniając dla siebie oba tytuły za 1,3 mln dolarów.

Zrobienie gry zlecieli rosyjskiemu studiu Nival Interactive, mającemu już na koncie bardzo dobre strategie: Silent Storm i Blitzkrieg. Developerzy, choć doświadczeni (30% gier pochodzących z Rosji jest ich produkcją), nigdy nie stanęli przed tak wielkim zadaniem. **Czując na sobie wzrok milionów fanów z całego świata, mają za zadanie**

wszystkim na aspekty strategiczne, spychając nieco na pobocze elementy RPG. Tych oczywiście nie powinno zabraknąć, ale ciężar rozgrywki przeniesiony zostanie na pole, na którym Nival czuje się najlepiej.

Liczy, które co jakiś czas wycofują od producenta, nie



Walka Dobra (po prawej) ze Złem (w czerwonych spodniach).



Idąc do lasu, ryzykujesz złapaniem grzybków!



Polowanie na wiatraki czas zacząć! Za Dulcyneę!!!

wskrzesić legendę i sprostać ogromnym wymaganiom. Aby tego dokonać, nie mogą wprowadzać wielkich zmian, a jedynie ulepszać to, co już w poprzednich częściach było praktycznie doskonałe. Na szczęście zdają sobie z tego sprawę.

Informacje o tym tytule podawane są póki co dość skąpo. Wiemy, że gra ma być „dojralsza” niż poprzedniczki, a opowiedziana w niej historia – bardziej konsekwentna i logiczna. **HoM&M V pod wieloma względami przypominać będzie trzecią część, choć nacisk położony w niej zostanie przede**

są szczególnie efektowne. **Do dyspozycji będziesz miał sześć rodzajów miast i kilkadziesiąt typów postaci i czarów.** Nie wiadomo, ile dokładnie, niektóre źródła mówią o 40, inne nawet (te mniej oficjalne) o 100. Na pewno zróżnicowanie i liczba jednostek powiększy się wraz z dodatkami, które zapowiadane są już teraz, na kilka miesięcy przed premierą podstawowej wersji. To zresztą zagrywka typowa dla serii.

Ponoć stosunkowo duże zmiany nastąpią w walce. Nie obawiajcie się – wciąż będzie ona turowa, różnice zauważalne

będą głównie w jej obrazowaniu. Autorzy zapowiadają, że animacje staną się po prostu bardziej dynamiczne. Ci, którym nie podobały się modyfikacje wprowadzone w HoM&M IV, na pewno ucieszą się, że w kolejnej części wróci siatka możliwych do wykonania ruchów. Tym razem też **bohaterowie nie będą**

Autorzy nie mają wprowadzać zmian, a jedynie ulepszyć to, co już wcześniej było niemal doskonałe.

osobnymi jednostkami w bitwie, ale ich aktywność i zakres ruchów będą większe niż w HoM&M III, gdzie praktycznie tylko rzucali czary.

Na pewno odbiór „hirośów” znacznie się zmieni z niezwykle prozaicznego powodu – wreszcie do serii wejdzie trzeci wymiar. Screeny pokazują, że nie oznacza to zmiany stylistyki, **HoM&M wciąż pozostanie grą o baśniowej i niepowtarzalnej grafice.** Która, choć ładna i czytelna, rewolucji na PC nie wywoła. I o to chodziło, engine jest skalowalny na tyle, że problemów z graniem nie powinni mieć również posiadacze starszych komputerów.

Wbrew krążącym tu i ówdzie pogłoskom, HoM&M V oferować będzie multiplayer w trybie hot seat, czyli na jednym komputerze. Nacisk położony zostanie jednak na grę w Internecie. Aby zdynamizować rozgrywkę, autorzy biorą nawet pod uwagę **możliwość wprowadzenia w początkowej fazie symulta-**

Dzięki trzeciemu wymiarowi gra wygląda jeszcze bardziej bajkowo!



HoM&M nigdy nie było grą dla miłośników fotorealizmu.

nicznie rozgrywanych tur, co wydaje się bardzo dobrym pomysłem. Pierwsze minuty gry zawsze ograniczały się do spacerów w okolicach zamku i zbierania zasobów, co z powodzeniem gracz może robić jednocześnie.

Czego możemy się spodziewać na początku przyszłego roku? Nie mam pojęcia. Z jednej strony szanuję dorobek Nival Interactive, z drugiej wrodzony sceptycyzm każe mi się zastanawiać, czy nowym autorem uda się uchwycić cudowny klimat starych bohaterów magii i miecza...

Heroes of Might and Magic V

Producent: Nival Interactive

Dystrybutor PL: Canaga

<http://www.mightandmagicgame.com/>

Premiera: początek 2006

Kategorie: strategia

powrót do korzeni + bohaterowie w trzech wymiarach

czy uda się uchwycić niepowtarzalny klimat sagi?

Doświadczone studio developerskie podjęło się wskrzeszenia jednej z najznamienitszych serii w dziejach PC. Trzymamy kciuki!

Druga część serii, Ghost Recon 2, nie ukazała się i już nie ukaże na PC. Musimy poczekać aż do gwiazdki, by znów wziąć udział w tajnych akcjach jednostki Duchów.

Tom Clancy's Ghost Recon 3

Tom Clancy's Ghost Recon 3 to taktyczny FPS, który przedstawia fikcyjne operacje specjalnej jednostki wojskowej. Wcześniejsze części gry zdobyły niemałą popularność, pozwalały bowiem doświadczyć tego, co będą przeżywali żołnierze na polach walki w niedalekiej przyszłości. **Ghost Recon 3 zapowiada się na najlepszą odsłonę cyklu** – wprowadza kilka nowych pomysłów, dostępne screeny i filmiki prezentują fenomenalną oprawę graficzną, a na dodatek miejsce, w którym toczy się gra, to najciekawsza lokacja ze wszystkich dotychczasowych.



Czy twój proszek spierze te niebieskie zabrudzenia?

Ghost Recon 3 oferuje oprawę graficzną, z którą nie może konkurować żaden z wydanych dotąd taktycznych shooterów.

chell wraz z oddziałem Duchów zmierzy się z meksykańskimi bojownikami dowodzonymi przez generała Luisa Ontiverosa. Sprawdź, czy masz na sobie kuloodporną kamizelkę!

W trzeciej części serii zmienił się sposób przedstawiania wirtualnego świata. Wszystkie informacje znajdziesz wyświetlane w postaci HUD-a bezpośrednio na małym ekraniku, jaki każdy żołnierz ma przed lewym okiem. Widok jest lekko zdeformowany, podobnie jak miało to miejsce w Star Wars: Republic Commando. To powoduje, że czujesz się bardziej zaangażowany w akcję. **Nowością interfejsu jest także Cross-Com, informacyjne okienko wyświetlane w le-**

wym górnym rogu ekranu, przedstawiające widok z kamery umieszczonej poza aktualnym miejscem akcji. Cross-Com potrafi np. wyświetlać obraz z satelity szpiegowskiego czy oddziału wsparcia. Za pomocą tego okienka możesz także wydawać polecenia podległym jednostkom lub wskazywać cel dla ostrzału artyleryjskiego.

Chociaż zespół Ubisoft podkreśla, że „wielkim wydarzeniem” Ghost Recon 3 będzie właśnie Cross-Com, to tak naprawdę uwagę zwraca przede wszystkim grafika. **Gra powstaje na silniku graficznym YETI, który opracowano z myślą o konsolach nowej generacji (PS3, Xbox 360).** Dzięki temu Ghost Recon 3 oferuje oprawę graficzną, z którą nie może konkurować żaden z wydanych dotąd taktycznych shooterów. To, co programiści zechcieli nam do tej pory pokazać, wygląda raczej jak zapis na żywo z kamery wideo noszonej na ramieniu przez reportera śledzącego każdy ruch Duchów niż jak zwykła gra.

Wszystko to składa się na obraz produkcji, na którą warto czekać. **Pytanie tylko, jak poradzą sobie z tak zaawansowaną oprawą nasze karty graficzne?** To w tej chwili największa niewiadoma związana z Ghost Recon 3.



No i nie mów, że to nie wygląda le-no-me-na-lnie!!!

Przygodę z Duchami zaczęliśmy w republikach post-sowieckich, ta część, która ominęła PeCety, działa się w Korei, trzeci Ghost Recon umieszczony został natomiast w Mexico City, największej metropolii świata. **Tu wybuchła wojskowy pucz, w wyniku którego porwany zostaje prezydent USA, goszczący w Meksyku z dyplomatyczną wizytą.** Cała fabuła rozłożona jest na dwanaście dużych misji, z których każda podzielona jest na 5-6 mniejszych fragmentów. Zadania można wykonywać również w trybie co-op, maksymalnie do czterech osób, ponadto w grze znajduje się także kilkanaście map przeznaczonych wyłącznie do trybu multiplayer.

Przeniesienie akcji do miasta dodatkowo wpłynie na grywalność – wymiana ognia wywołuje dużo większe emocje na wąskich uliczkach, wśród opuszczonych budynków, z wraków samochodów niż na wzgórzach Kazachstanu czy pustyni Etiopii (jak w dodatku Desert Siege). Nieprzypadkowy jest także wybór tej, a nie innej metropolii. Mexico City to rozległe miasto, w którym luksusowe dzielnice otoczone są zapuszczonymi slumsami, ze zdewastowanymi budynkami, których ściany pokryte są graffiti. **Tutaj major Scott Mit-**

Scott Mitchell – dowódca jednostki Duchów. Na lewym oku HUD, dzięki któremu wszystkie istotne informacje widoczne są na ekranie.

Tom Clancy's Ghost Recon 3

Przełożył: Ubisoft

Dystrybutor PL: Cenega

<http://www.ghostrecon.com/>

Premiera: gwiazdka 2005

Gatunek: taktyczny FPS

oprawa graficzna • Cross-Com • Mexico City

obawiamy się spórnych wymagań sprzętowych

Ghost Recon 3 to zupełnie nowa generacja taktycznych shooterów – czeka nas era niesamowitych gier!!!

Kindred Blades będzie prawdopodobnie ostatnią częścią obecnej trylogii Prince of Persia. Czy seria zakończy się z hukiem?

PRINCE OF PERSIA

Kindred Blades

Spełnienie marzeń fanów reggae – Babilon w ogniu!



Złapał przynętę!



Cel uświęca środki...



I spłynął z niebios niczym anioł zagłady...

Młodszych graczy być może zaskoczy wieść, że Kindred Blades to nie trzecia, a już szósta gra w serii. Pierwsza, autorstwa Jordana Mechnera (co ciekawe w niej również występował motyw mrocznego alter ego Księcia), pojawiła się w 1989 roku, a dziś można w nią zagrać na ponad tuzinie platform! Druga część, choć równie dobra, nie dorównała poprzedniczce popularnością, a trzecia – już w trójwymiarze – została zmiażdżona przez krytykę. Dopiero wydane przed trzema laty Sands of Time przywróciło sadze dawną chwałę.



Akcja Kindred Blades toczy się będzie w starożytnym mieście.

Zycie Księcia Persji nie jest łatwe. Wydawało się, że wraz z pokonaniem Dahaki w poprzedniej części gry jego problemy wreszcie się skończą. Kiedy jednak Książę powraca do ojczystego Babilonu, okazuje się, że z rodzinnego miasta pozostały tylko ruiny. **Królestwo jest w stanie wojny, a nasz bohater, z nieznanych początkowo powodów, zostaje okrzyknięty wrogiem publicznym numer jeden.** Dzięki macom Piasków Czasu udaje mu się uniknąć schwytania, ale to nie koniec kłopotów. Teraz, jako poszukiwany zbieg, musi rozwiązać zagadkę upadku Babilonu.

Tym razem, oprócz typowych dla serii elementów platformowych i logicznych łamigłówek, pojawią się także sekwencje skradankowe.

Rzecz jasna, choć gra tworzona jest przez tę samą firmę co Splinter Cell, nie należy spodziewać się wyzwań aż tak złożonych, jak te, przed którymi staje Sam Fisher! Co więcej, autorzy nie zamierzają rezygnować z charakterystycznej dla poprzednich części dynamiki. Nie będziesz więc zmuszony godzinami obserwować zachowań przeciwników w oczekiwaniu na odpowiedni moment, by przekraść się niezauważenie – wystarczy odrobina zdrowego rozsądku i refleks. Bezszelstne poruszanie się po mieście ułatwią nam również nowe, ciche bronie (np. sztylet na łańcuchu, czyli tzw. Dagertail) i umiejętności. Bohater może np. ogłuszać adwersarzy, zwisając na linie głową w dół, lub zeskakować z dachu na przeciwnika, pozbawiając go życia jednym gwałtownym dźgnięciem.

Typowe dla gry elementy zostały natomiast rozwinięte – otrzymasz nieznane wcześniej moce, a przeciwników powalisz nowymi ciosami. Niektóre z tych nowinek są jednak zarezerwowane dla... drugiej grywalnej postaci. **Tym razem bowiem w grze wcielasz się nie tylko w Księcia, ale i w jego złowrogie alter ego.** Białowłose Mroczne Książę (wygląda toczka w toczkę jak Wiedźmin) to żyjący

efekt uboczny niezliczonych manipulacji czasem, jakim bohater dopuścił się w poprzednich częściach; jak napisałby poeta: „śmiercionośny odprysk z równoległej czasoprzestrzeni”. **Będzie to postać znacznie brutalniejsza od Księcia**, co jednak nie oznacza, że autorzy zamierzają kontynuować zapoczątkowany w Warrior Within trend czynienia świata gry bardziej posępnym.

Choć nie zabraknie „mroku i okrucieństwa”, Kindred Blades ma być produkcją miejscami równie baśniową co Sands of Time. Zderzenie tych dwóch, jakże

Kindred Blades ma być produkcją miejscami równie baśniową co Sands of Time.

odmiennych, stylów z pewnością podkreśli naturę konfliktu między Księciem a jego lustrzanym odbiciem. Konfliktu dla nas – graczy – o tyle ciekawego, że zaprezen-

towanego w wysmienionej oprawie. **Atmosferę płonącego miasta – Babilonu – oddano w sposób wręcz bezbłędny, a animacja jest, jak zwykle, najwyższych lotów.** Dodatkowo jeden z dostępnych szkiców koncepcyjnych do gry przedstawia... Wieżę Babel!!! Dlaczego nikt nie pomyślał o takiej lokacji wcześniej? W wersji, z którą mieliśmy okazję się zapoznać, zmaganiom Książąt towarzyszyła również wpadająca w ucho muzyka, będąca połączeniem orientalnych dźwięków z nieco cięższymi, współczesnymi brzmieniami.

Jak widać, Ubisoft nie spuszcza z tonu – wygląda na to, że Książę znów podbije serca graczy na całym świecie. Co ciekawe, **Kindred Blades ma być ostatnią częścią trylogii o Piaskach Czasu.** Jak zakończy się podróż Księcia, przekonamy się jednak dopiero w listopadzie.

Prince of Persia: Kindred Blades

Producent: Ubisoft

Dystrybutor PL: Cenega

<http://www.ubi.com/>

Premiera: listopad 2005

Gatunek: akcja

Mroczny Książę • nowe zabójcze ruchy • goręta • Babilon płonie

jak zwykle zbyt mało poplątana fabuła • czy rzeczywiście będzie to koniec serii?

Miejskie scenerie, nowa postać i pokazany zestaw zabójczych ciosów – Kindred Blades raczej nie zawiedzie fanów serii.

**Piękne kobiety, muskularni mężczyźni
i sporo kłopotów z alkoholem
i innymi używkami. Urodziny
szefa pruszkowskiej mafii?
Nie... Branża filmowa!!!**

The MOVIES

Peter Molyneux, jeden z najwybitniejszych twórców w całej historii gier, nie ma zamiaru spocząć na laurach. Równolegle przygotowuje kilka projektów, z których każdy zapowiada się więcej niż interesująco.

Priorytetem jest jednak obecnie gra The Movies, zapowiedziana już od trzech lat symulacja studia filmowego.

W tej długo oczekiwanej produkcji zaszło ostatnio kilka bardzo ważnych zmian. Dotyczą one przede wszystkim interfejsu, który w



Ręce do góry, zielony parchu!



Sztuka filmowa na służbie wywiadu.



Są też gorące laski!!!

i lokacji – kiedy podniesiesz (lewym przyciskiem myszy) aktorkę i przeniesiesz ją do biura produkcji, zostanie ona przypisana do filmu, którego ekipa jest aktualnie kompletowana. Jeśli chcesz uzyskać więcej informacji na temat obiektów widocznych na ekranie – klikasz na nich prawym przyciskiem myszy. To proste, intuicyjne rozwiązanie, które ponadto powoduje, że **pola widzenia nie zaśmiecają zbędne informacje i okienka.**

Zmiany w interfejsie nie wpłynęły jednak na założenia gry – Molyneux chwali się, że wszystko, co było zawarte w oryginalnym projekcie złożonym w Activision, wciąż znajduje się w grze. Odpalając The Movies, stajesz więc na czele studia filmowego, które ma 100 lat – do 2010 roku – na rozwój i... pokonanie drugiego, konkurencyjnego studia kierowanego przez komputer. Te „szranki i konkury” odbywają się oczywiście tylko na płaszczyźnie artystycznej, werdykt zaś zostaje ogłoszony podczas ceremonii wręczenia nagród wieńczących stulecie kina – wtedy okazuje się, kto wyprodukował najlepszy film, kto miał najlepszego aktora, kto pierwszy dokonywał ważnych przełomów w kinematografii (np. wprowadził do filmu dźwięk, kolor, obraz 3D). **Największą przeszkodą w prowadzeniu studia mają być humory i... nałogi**

Największą przeszkodą w prowadzeniu studia będą humory i... nałogi filmowych gwiazd.

gwiazd filmowych, których zachowanie twórcy gry wzorowali na bohaterach skandali z towarzyskich kronik.

Ważną częścią gry będzie kręcenie filmów. Można to zlecić komputerowi, określając tylko gatunek i obsadzając ekipę; można jednak również stworzyć dzieło samodzielnie z kilku tysięcy scen, przygotowanych w taki sposób, by można było obsadzać w nich różnych aktorów i zmieniać ich ogólną wymowę. **Przecież kłótnia dwóch sublokatorów o przypalone mleko wygląda tak samo jak kłótnia żołnierzy w sztabie generalnym** – jeśli tylko panie zamienić na mundurowych. Peter Molyneux obiecuje, że w ten sposób będzie można stworzyć dowolny film – a choć wydaje się to niemożliwe, prezentowane przykładowe produkcje zdają się potwierdzać to śmiało zamierzenie. Gotowe filmy można będzie dodatkowo obrabiać, przycinając sceny, dodając efekty wizualne, a nawet własny głos i podobizny dowolnych osób. **Takie produkcje, zgłoszone na oficjalnej stronie gry, mają być oceniane przez**

znanych filmowców, a także wyświetlane na festiwalach kina niezależnego. Ta!

The Movies to murewany hit – z takim

talentem jak Peter Molyneux i takim tematem jak barwny świat Hollywood gra nie może przepaść. Jej twórcy już planują kolejne dodatki – wniosą one do gry m.in. możliwość tworzenia filmów animowanych, ekipę kaskaderską, bardziej rozbudowane studio dźwiękowe, a pierwszy z nich będzie najprawdopodobniej zatytułowany Hollywood Spectacle. Ale o tym na razie csss, bo to wciąż towarzyska plotka...



Beverly Hills + Miami Vice – w The Movies wszystko jest możliwe!

The Movies

Producent: Lionhead Studios

Dystrybutor PL: LEM

<http://www.themoviesgame.com/>

Premiera: wrzesień 2005

Gatunek: sim, ekonomiczna

możliwość tworzenia własnych filmów • rewelacyjny i rewolucyjny interfejs

Molyneux zawsze dużo obiecuje... czy rzeczywiście składanie filmu z gotowych scen nie będzie ograniczało kreatywności graczy?

Na ostatnich zmianach w interfejsie The Movies wyraźnie zyskało. Twórcy gry chcą, by było to takie „The Sims z charakterem” i wygląda na to, że cel osiągnęli.

ROME™

TOTAL WAR

BARBARIAN INVASION

Czy rzecz doskonałą można jeszcze poprawić?
Okazuje się, że tak! Rome: Total War
doczeka się wkrótce kontynuacji!

Można się było tego spodziewać – podobnie jak w przypadku pozostałych gier z cyklu Total War (dla przypomnienia – Shogun i Medieval), również do Rome, najnowszej części serii, przygotowywany jest dodatek. Jego tematem będzie ekspansja terytorialna barbarzyńców z Europy Centralnej i Wschodu, która definitywnie zakończyła w siódmym wieku naszą ery panowanie Cesarstwa Rzymskiego.

Akcja dodatku osadzona jest więc mniej więcej trzy wieki po wydarzeniach, które zamykały Rome: Total War. Gra obejmuje trzysta lat historii między wiekiem IV a VII, dla Europy czas bardzo burzliwy. Cesarstwo Rzymskie, niegdyś potężne i niepokonane, rozpadło się na dwie części, a nacje dawniej zepchnięte na pogruncie Imperium urasły w siłę i zbroją się do walki o utracone ziemie.

Ostatecznie, w grze będzie można pokierować dziejami 10 narodowości, a kampania dla każdej z nich ma trwać około 20 godzin.

Nojciekawszym dodatkiem do gry są Hunowie, dzicy ze Wschodu, którzy jako naród koczowniczy mogą egzystować

nawet wtedy, kiedy stracą swoją ostatnią osadę. Podczas gdy inne nacje w takiej sytuacji przegrywają, Hunowie zwijają manatki, tworzą hordę i ruszają w drogę, aby osiedlić się w innym miejscu – nierzadko najpierw zdobywając je siłą. Mogą oni również plądrować zdobywane miasta, zyskując w ten sposób bogactwa, potrzebne m.in. do zaciągnięcia we własne szeregi oddziałów najemników.

Kolejna duża nowość – co widać na screenach – to bitwy rozgrywane w nocy. Strona atakująca w tych potyczkach zdobywa przewagę morale, pod warunkiem jednak, że jej wojskami kieruje doświadczony generał, który potrafi zapanować nad oddziałami rozpięzniętymi w ciemnościach. Bitwy w nocy wyglądają niesamowicie – płonące strzały, pochodnie i budynki rozświetlają ciemność luną, a cienie

Bitwy w nocy wyglądają niesamowicie – budynki płoną, cienie żołnierzy tańczą na ziemi

żołnierzy tańczą w jej świetle na ubitej ziemi. Miodzio!

Pozostałe dodatki są z gatunku tych, jakich należało oczekiwać. Są nowe jednostki (np. mistrzowie w posługiwaniu się włócz-

nią pochodzący z Saksonii), poprawiono algorytmy AI zarówno na mapie strategicznej, jak i taktycznej. Lekkie jednostki mogą teraz przeprowadzić się przez rzekę, omijając most. Wprowadzono możliwość powierzania

armii generałom należącym do królewskiego rodu (znosząc tym samym najdziwniejsze ograniczenie podstawowej wersji

Rome: Total War). Będzie więc bardziej efektywnie pod względem grafiki i bardziej grywalnie. Rzecz doskonałą rzeczywiście można poprawić. ☺

Barbarian Invasion

Producent: Creative Assembly

Dystrybutor PL: LEM

<http://www.totalwar.com/>

Premiera: jesień 2006

szybsze, większe bitwy • walka w nocy • poprawione AI na poziomie strategicznym i taktycznym

brak bitew historycznych

Barbarian Invasion wnosi do genialnej gry kilka niewielkich, ale efektownych poprawek. Jeśli lubisz strategię, już zechcesz odłożyć memora.

Autor: Foch

DRIVER™

DODATKOWO W PREZENCIE PIERWSZA CZĘŚĆ GRY DRIVER!

**JEDNA
Z NAJBARDZIEJ
OCZEKIWANYCH
GIER AKCJI!
TERAZ
W WERSJI PC!**

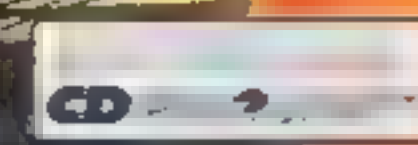
W SPRZEDAŻY OD 5 MAJA

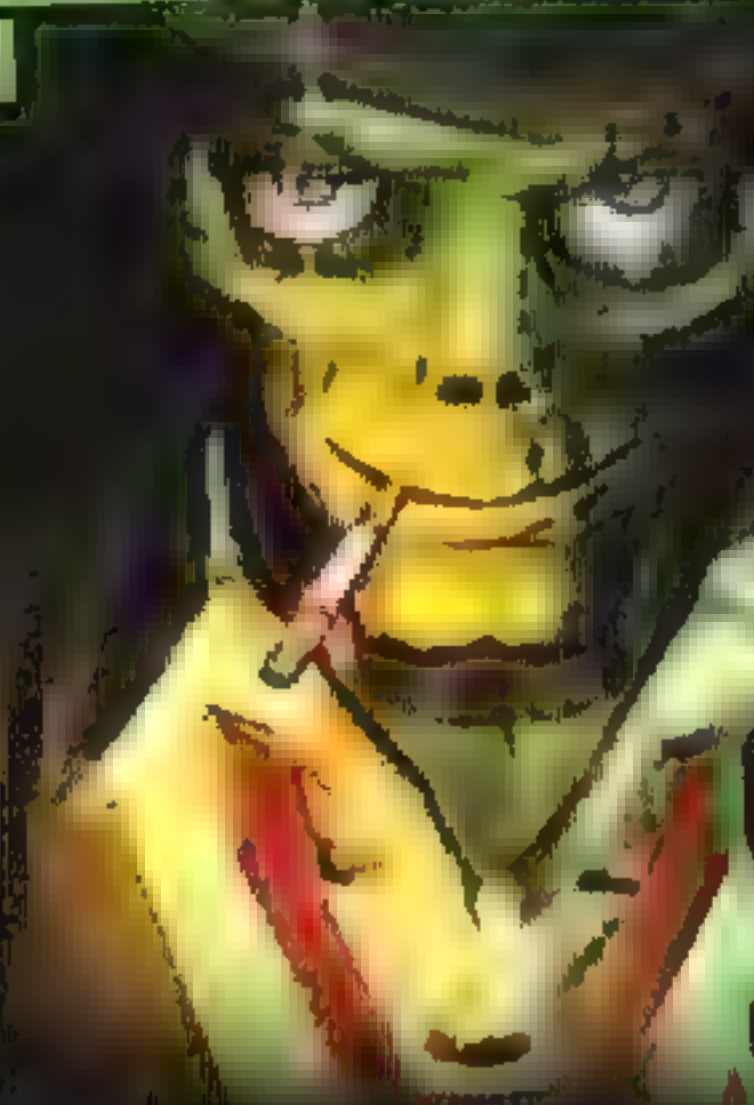


6CD

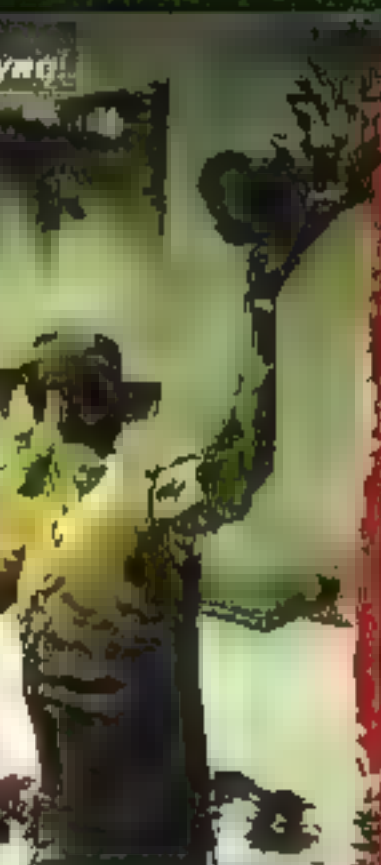
PC ROM

n.2





Wykończ go, kończyń!



Filmowe koneksje Stubbs the Zombie

Wieloletni przyjaciel i kolega z gry Resident Evil, Stubby the Zombie, w końcu ma swoją własną grę. W tym celu producent, Widehead Games, postanowił stworzyć grę, która będzie miała swój własny klimat i styl. Stubby the Zombie to gra, która ma być nie tylko zabawna, ale i przerażająca. W grze gracz będzie mógł zobaczyć, jak Stubby the Zombie walczy z innymi zombie i ludźmi. Gra jest dostępna na PC, Xbox 360 i PS3.



STUBBS THE ZOMBIE IN REBEL WITHOUT A PULSE

Stubbs the Zombie in „Rebel without a Pulse” może stać się prawdziwą perełką wśród wtórnych i nudnych gier akcji. Zakreślony pomysł oraz ogromna dawka ironii i czarnego humoru dają nadzieję na naprawdę niezłą gierkę.

Punktem wyjścia dla całej historii jest gwałtowna śmierć Edwarda „Stubbsa” Stubblefielda, zwykłego sprzedawcy, zamordowanego i pochowanego gdzieś na pustkowiu w Pensylwanii w roku 1933. Po ponad 20 latach ekscentryczny multimilioner realizuje dzieło swego życia, budując ultranowoczesne miasto właśnie w Pensylwanii.

Mordercza Zebra XII?



Pech chce, że podczas budowy naruszone zostaje miejsce pochówku Stubbsa, a ten jako zombie wraca do świata żywych i jest maksymalnie wkurzony. Cały urok tej idiotycznej fabuły polega na tym, że gracz wcale nie staje do walki z zombie – wręcz przeciwnie, sam wchodzi się w martwiaka Stubbsa i rusza w miasto.

Jak łatwo się domyslić, bohater wykorzystuje w walce przede wszystkim „naturalne” możliwości wynikające z jego stanu. Po pierwsze, może coś przekąsić dla podreperowania swej kondycji, przy czym główne jego danie to mózgi ludzkich oponentów.

Po drugie, zamiast używać czegoś tak mało wyrafinowanego jak karabin, Stubbs raczy wrogów swoimi wnętrznościami, wysyłając zdalnie kierowaną oderwaną rękę czy kolegów stanu niezupełnie żywego. Bo dodatkowego smaczku (określenie może nie do końca na miejscu) grze dodaje opcja zamieniania przeciwników w zombie i dowodzenia coraz liczniejszą armią nieumarłych. Co więcej, „zaproszone” do współpracy zombiaki potrafią infekować kolejne ofiary, więc oddział gracza rozrosnąć może się do imponujących rozmiarów.

Oryginalność i innowacyjność zapowiadanych zdolności, ataków i ruchów Stubbsa zaowocować może rewelacyjną grywalnością. Przy tym wszystkim autorzy podają cały, było nie było obrzydliwy i mało zjadliwy (coś kulinarnego).

B z lat pięćdziesiątych (zresztą akcja samej gry nie przypadkiem toczy się w roku 1956).

Gracz poprowadzi swoje wirtualne alter ego w trybie TPP. Gra tworzona jest na bazie zmodyfikowanego silniczka xboxowej wersji megahitu Halo. Zastosowanie dość wiekowego engine'u może być słabym punktem tej produkcji, choć opublikowane screeny napawają optymizmem (raczej odbierają apetyt – Rednecz). Gra tworzona jest równocześnie na Xboxa i PC, więc raczej nie powinniśmy obawiać się tradycyjnie słabszych portów z konsoli. Dobrą wiadomością dla Stubbs the Zombie jest fakt, iż jej twórcą jest Alex Seropian, znany z pracy nad Halo. W Widehead Games znalazł on osobników o równie delirycznym poczuciu humoru, gotowych do pracy nad wirtualnymi przygodami Stubbsa.

Pomysł na Resident Evil na wesoło to dostateczna zachęta, by pilnie śledzić przebieg prac nad Stubbs the Zombie.

W określeniu mi się nasuwają temat w naprawdę dowcipnym sensie. Raczej trudno byłoby z przyjemnością animować głównego bohatera w czystym klimacie splatter. Owszem, możemy spodziewać się, że krew i inne płyny ustrojowe będą hektolitrami, nabiera to jednak zupełnie innego charakteru, gdyż serwowane jest z przymrużeniem oka. Zapowiada się naprawdę „pyszny” klimat rodem z horrorów klasy

nie na Xboxa i PC, więc raczej nie powinniśmy obawiać się tradycyjnie słabszych portów z konsoli. Dobrą wiadomością dla Stubbs the Zombie jest fakt, iż jej twórcą jest Alex Seropian, znany z pracy nad Halo. W Widehead Games znalazł on osobników o równie delirycznym poczuciu humoru, gotowych do pracy nad wirtualnymi przygodami Stubbsa.

Podsumowując, jeśli przejadły ci się typowe do bólu strzelaniny TPP, jeśli mierz cię podana ze śmiertelną powagą kolejna idiotyczna fabuła, uzasadniająca vendettę głównego bohatera, jeśli nie drażni cię odjechane poczucie humoru (vide biegające samodzielnie przedramię głównego bohatera), to Stubbs the Zombie in „Rebel without a Pulse” jest produkcją tworzoną właśnie z myślą o tobie. Pomysł na Resident Evil na wesoło to dostateczna zachęta, by pilnie śledzić przebieg prac nad grą.

A choć zaliczyła już ona poślizg, to do sklepów trafić powinna w czwartym kwartale tego roku. Czekamy!

Stubbs the Zombie

Producent: Widehead Games
Dystrybutor PL: brak

<http://www.stubbsthezombie.com>

Premiera koniec 2005

oryginalny pomysł
klimat horrorów
klasy B
niecałkowicie archaiczny
silnik graficzny
Pojawienie martwej twórczości wśród gier TPP

Autor: Cortes

BATTLEFIELD

Ratatatata!

Mieszcząca się na jednej płycie DVD aktualna wersja kodu Battlefield 2 wywołała w naszej redakcji niemałe poruszenie. **Na ten tytuł czekaliśmy przecież kilkanaście miesięcy!** Co prawda entuzjazm nieco opadł, kiedy okazało się, że wersja udostępniona prasie przez koncern EA posiada tylko jedną mapę (Gulf of Oman), ale i tak pozwoliła nam ona zorientować się, czym Battlefield 2 różni się będzie od swoich poprzedników i konkurencji.

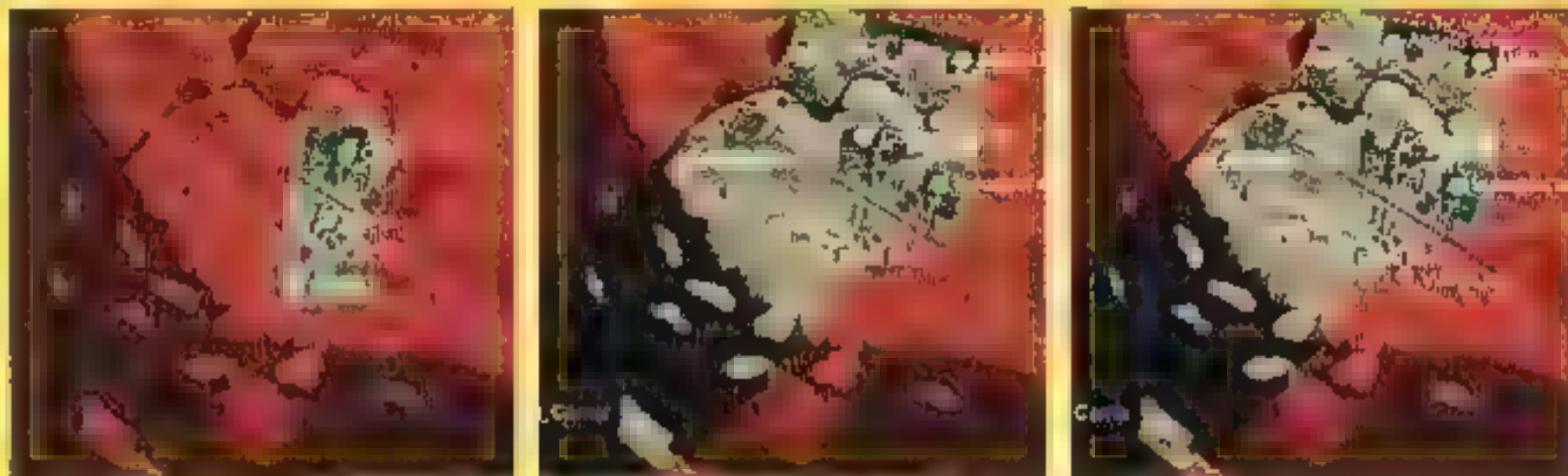
Fabula jako taka nie jest w serii Battlefield szczególnie istotna, jej główne zadanie z punktu widzenia gracza to wskazanie stron biorących udział w przedstawianym konflikcie. **W pełnej wersji gry dowiemy się, jak w niedalekiej przyszłości doszło do wybuchu wojny między siłami zbrojnymi USA, Chin i MEC** (to ostatnie to fikcyjna koalicja państw arabskich), będziemy też mogli stanąć po stronie każdej z tych frakcji.

Wybór broni jest obszerny, uzależniony oczywiście w głównej mierze od specjalności, którą zechcesz w danym momencie grać. **System klas żołnierzy został rozbudowany i bardziej przeemyślany niż w Battlefield 1942 czy Battlefield Vietnam** – typy wojaków różnią się od siebie bardziej niż dotychczas, dodano też nowe, uzupełniające te już znane. Żołnierskich specjalności jest w grze siedem, po angielsku nazwanych następująco: medic, support, special ops (to klasy mniej lub bardziej nowe), assault, engineer, anti-tank oraz sniper (te znamy już z wcześniejszych gier). Rola medyków i jednostek wsparcia (support) to przede wszystkim dostarczanie żołnierzom na polu walki apteczek i amunicji. Medyk potrafi też stawiać na nogi padniętych (bo przecież nie martwych, skoro wracają do gry) kompanów.

Całkowicie nowa klasa special ops, czyli żołnierze jednostki specjalnej, wyposażona jest w ładunki wybuchowe oraz laserowy celownik, wykorzystywany we współpracy z graczami kierującymi fruwającymi pojazdami. Zadania wyko-

Dzięki dotychczasowym częściom serii Battlefield toczyliśmy boje na prawdziwych frontach II wojny światowej i konfliktu wietnamskiego. Militarne spor przedstawiony w Battlefield 2 jest co prawda fikcyjny, ale nie mniej ekscytujący...

Polu walki



Battlefield 2 ma oferować **12 różnych map**, podzielonych mniej więcej równo między teatry wojenne Biskiego Wschodu i Mandżurii. Twórcy przewidują 3-4 scenariusze całkowicie nieskrywane. Ciekawe jest to, że każda lokacja ma trzy wersje uzależnione od liczby graczy (16, 32, 64). Na wstępnym etapie planowano, by mapy powiększały się automatycznie, w czasie rzeczywistym, wraz z dołączeniem nowych graczy, stwierdzono jednak, że byłoby to zbyt skomplikowane i w gruncie rzeczy mało praktyczne. Ostatecznie to gospodarz sesji od razu ustala limit zawodników, a tym samym wielkość lokacji. Na obrazkach możecie porównać trzy wersje mapy Gulf of Oman.



Bez pośpiechu,
to nie promocja.

1. Północny (1-4) 2. Północny (1-4) 3. Północny (1-4) 4. Północny (1-4)



Autostop, autostop,
wsiadaj, bracie, dalej hop!

nywane przez pozostałe klasy żołnierzy nie wymagają większych wyjaśnień assault to żołnierz uniwersalny, engineer zajmuje się naprawianiem pojazdów, sniper usuwa przeciwników z daleka, a wybierając klasę anti-tank, dostajesz do łapy wyrzutnię pocisków przeciwpancernych. **Warto dodać, że klasy znane z wcześniejszych gier zostały nieco zmodyfikowane, zgodnie z sugestiami graczy**, np. broń snajperska ma teraz dłuższy okres ładowania pocisków, przez co nie możesz już z niej strzelać jak z karabinu.

Mapa Gulf of Oman dostępna w prosowej wersji kodu gry, dowodzi, że **ekipa z Digital Illusions to mistrzowie w tworzeniu lokacji do rozgrywki wieloosobowej**. Jest rozległa, ale nie za duża (finalna wersja Battlefield 2 ma zawierać trzy wersje każdej scenarii: dla 16, 32 i 64 osób), w jej centrum znajduje się strefa miejska, miejsce astrych ogniwych starć, dwa przeciwległe kącie zajęte są przez lotnisko MEC i lotniskowiec USA. Sporo jest pojazdów lądowych i latających (czołgi, transportery opancerzone, wojskowe gaziki, myśliwce, helikoptery). Mapa Gulf of Oman nie tylko obfituje w takie zabawki, jest także bardzo zróżnicowana. Można na niej zakosztować zarówno walki w mieście, jak i na otwartej przestrzeni, przeprowadzać i odpierać desant, zmierzyć się z przeciwnikiem w powietrzu. Jeśli pozostałe lokacje (ma ich być łącznie dwanaście) zostaną skonstruowane w równie

trafiony sposób, graczy czeka naprawdę wiele emocjonujących sesji...

Wrażenia z samej rozgrywki są więc nieźle dobre. **Przeniesienie konfliktu w czasy współczesne zwiększa atrakcyjność zabawy**. Takie pole walki stawia przed żołnierzami przede wszystkim dwa wymagania – dużą mobilność i konieczność zachowania sku-

które umożliwiły porozumiewanie się między oddziałami, pełni teraz okienko komunikacyjne pojawiające się po wciśnięciu [Q], na którym myszką wybierasz i zatwierdzasz odpowiedzi komendy. Do tego rozwiązania trzeba się przyzwyczaić, ale szybko zobaczysz, że sprawdza się ono znakomicie w warunkach bojowych. Cały czas funkcjonuje oczywiście także chat, w którym to, co chcesz przekazać innym graczom, wpisujesz z klawiatury.

Programiści z Digital Illusions wciąż wiedzą, co kręci fanów sieciowych shooterów.

tecznej komunikacji – i obydwa znajdują odzwierciedlenie w rozgrywce. Zwiększyła się szybkość, z jaką poruszają się jednostki, a mimo że lokacje są dość duże, to dzięki pojazdom różnego rodzaju możesz w niedługim czasie dostać się z jednego punktu zapalnego mapy do drugiego. Dostępna jest również nowa opcja „biegu sprintem” – korzystając z niej, przemieszczasz się szybciej, ale nie możesz strzelać.

Nowinki pojawiły się także w komunikacji, sposobie przekazywania rozkazów i meldunków. Rolę klawiszy funkcyjnych,

Battlefield 2 zmienia sposób organizacji jednostki podczas walki. Żołnierze mogą łączyć się w zespoły współpracujące i komunikujące się ze sobą. Wpływa to także na system punktacji – jesteś nagradzany nie tylko za zabicie przeciwnika, lecz również za grę zespołową (głównie za leczenie kompanów i wspieranie ich amunicją) oraz za asysty, czyli np. kierowanie transportem, którego działko, operowane przez innego gracza, skosiło oddział wroga.

Według założeń twórców Battlefield 2 żołnierze mają łączyć się w zespoły, każdy z własnym dowódcą, który z kolei odpowiada przed komendantem (z ang. Comman-

Ekran statystyk zawiera
dużo więcej informacji
niż w BF 1942.



Lotanie odrzutowcami to
wciąż spore wyzwanie...



...za to helikopterami
kieruje się doskonale!

der). W związku z tym pojawił się w grze całkiem nowy tryb zabawy, dostępny jednemu, wybranemu przez pozostałych graczy reprezentantowi każdej ze stron konfliktu. Commander ma widok na całą mapę, może więc komunikować się z zespołami, ostrzegając ich przed zagrożeniem lub skuteczniej kierując atakiem. Może on także skorzystać z satelity lub bezzalagowego samolotu zwiadowczego, by określić położenie wroga, zrzucić w dowolnym miejscu skrzynię z amunicją i bronią lub też wskazać wybrany punkt mapy jako cel dla ostrzału artyleryjskiego. To w sieciowych FPS-ach prawdziwa rewolucja, jednak dopiero grając w pełną wersję gry, z dużą liczbą żywych graczy, będzie można ocenić jak pomysł ten sprawdza się w warunkach bojowych.

Nowy Battlefield zapowiada się naprawdę wyśmienicie, a kilkanaście sesji rozegranych na Gulf of Oman pokazuje, że **programiści z Digital Illusions wciąż wiedzą, co kręci fanów sieciowych shooterów**. Obecna wersja gry ma ogromne wymagania sprzętowe, kod sieciowy jest mało stabilny, ale to te rzeczy, które optymalizuje się na końcu okresu produkcji. Będzie dobrze – przekonasz się sam, już w czerwcu!!!

Battlefield 2

Procedent: Digital Illusions
Dystrybutor PL: EA Polska
<http://www.battlefield2.com>

Premiera: czerwiec 2005

współczesne pole walki
• większa dynamika gry
• świetne mapy

dużo wymagania sprzętowe
• niedykt stopnia (obecnie) kod gry

Pozbawiony wad wcześniejszych części serii Battlefield 2 będzie wielki. Duża niewiadoma to obecnie tryb Commander, największe nowosć w tej grze.



Do wygrania 10 gier

EMPIRE EARTH II



Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Historię której cywilizacji przedstawia Empire Earth II?

- A. Ziemian
- B. Marsjan
- C. Neptuńczyków

Odpowiedź wpisz według schematu:

CLEE.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer **7164**!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 14 czerwca 2005 r.

Fundatorem nagród jest firma.

CD PROJEKT

Nadchodzi Apokalipsa



Firma Buka, potentat rosyjskiego rynku gier komputerowych, zapowiedziała oficjalnie swój nowy, znajdujący się obecnie w produkcji, tytuł – Hard Truck: Apocalypse Wars. Warto na niego zwrócić uwagę, bo to dość n eoczekiwany dodatek do serii Hard Truck, która dotąd koncentrowała się na wiernym symulowaniu jazdy osiemnastokołową ciężarówką. W nowej grze będziemy nie tylko jeździć – uwaga! – po ś w acie zniszczonym wojną atomową, ale również walczyć przy użyciu zainstalowanej na autach broni palnej. W związku z tą zmianą Hard Truck trafił do nowego developera, firmy Targem.

Twórcy gry obiecują możliwość modyfikowania i rozbudowywania pięciu standardowych modeli ciężarówek, ponad 30 broni do montażu na swojej maszynie, zróżnicowane misje (pojedynki, wozów, szmuglowanie dóbr przez tereny zajęte przez przeciwnika, a nawet walkę z robotami oraz 16 dużych i małych „bossów”). Hard Truck będzie miał również misje generowane losowo, dlatego każda rozgrywka będzie inna. Do tego oczywiście dochodzi rozbudowany model jazdy i fizyki pojazdów, efektowna grafika i gitarowa oprawa dźwiękowa. Zapowiada się i smakowicie, i oryginalnie – finalny produkt może wniesić nową jakość do gatunku PeCetowych samochodówek.

Wkrótce będzie Prey!!!

Ależniaki Prey, gra opóźniania (dł przez powłok atomową, a nawet oficjalnie zawieszoną) niemal gównie często jak Duke Nukem Forever, wciąż powoduje spore wątpliwości. Wkrótce zobaczymy dokładnie, jak wyłodził się z firmy 3D Realms, posiadająca prawa do tego tytułu, zapowiedzieli bowiem, że zaprezentuje tę produkcję w nadchodzących tygodniach. Edytorzy nie wiemy, czy to zbyt wiele na temat tej niemalże mitycznej gry, według niedawnych potwierdzonych informacji pracująca nad nią została firma id Software, która ma być kontrolowana przez 3D Realms. Wkrótce sp. zn Prey będzie wykorzystywać zmodyfikowaną wersję Doom 3, co oznacza, że id Software będzie miała prawo do „Prey” i „Duke Nukem Forever”.

Wraz z tymi doniesieniami ożywiła się również strona internetowa gry: <http://www.preygame.com>



Prey będzie straszny...

Wszyscy chcą NFS



Na razie pokazano nam tylko tyle.

Jak co roku, koncern Electronic Arts szykuje kolejne odsłony swoich najlepiej sprzedających się serii. Jedną z nich jest cykl Need For Speed, która w najnowszej edycji otrzyma podtytuł Most Wanted

Nowa gra ma łączyć nielegalne uliczne rajdy z NFS Underground z palcynymi pościgami, które pamiętamy z wcześniejszych części. Oznacza to, że osiągnąc sukcesy w kolejnych wyścigach, będziesz zwracał na siebie coraz większą uwagę policji. Uliczne pojedynki będą więc trudne – nie dość, że będziesz ścigał się z konkurentami, to jeszcze uciekał przed drogówką. W grze pojawią się też nowe klasy pojazdów, m.in. muscle cars. Premiera? W IV kwartale 2005

Krótko i szybko

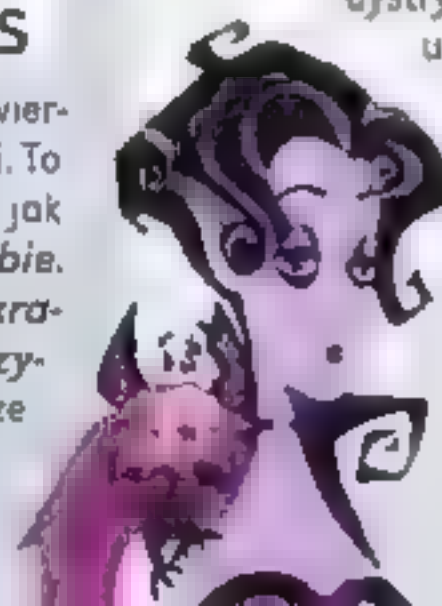
Dimitri żyje!

W wywiadzie udzielonym magazynowi Computer and Video Games Peter Molyneux, szef studia Lionhead, potwierdził, że trwają prace nad grą Dimitri. To produkcja o tyle nietypowa, że – jak mówi sam Peter – „To gra o tobie. Pozwala każdemu przeżyć na ekranie całe swoje dotychczasowe życie”. Hmm... Molyneux zawsze obiecywał sporo, ale to już chyba przesada!



Wampir opóźniony

Opóźni się premiera gry Vampire Story, przygodówki powstałej w studio Autumn Moon Entertainment, założonym przez byłych pracowników Lucas Arts. Pożądany jest wynikiem zerwania przez dystrybutora podpisanej już umowy. Ekipa Autumn Moon robi jednak wszystko, by gra trafiła na rynek, bo – jak sam twierdzi – ich produkcja „ma szansę odnieść sukces równie duży jak stare przygodówki Lucas Arts”.



Zły Coppola



Francis Ford Coppola, twórca filmu „Ojciec Chrzestny” (i wielu innych znakomych obrazów), jest wściekły na koncern Electronic Arts, który tworzy „brutalną grę komputerową” na bazie jego dzieła. Jak twierdzi Coppola, nikt nie pytał go o zdanie na temat planowanej produkcji!

Half-Life 2 po raz drugi!

Dobra wiadomość dla wszystkich fanów najlepszego FPS-a ubiegłego roku – czyli Half-Life'a 2. Valve Software ogłosiło, że trwają obecnie prace nad dwoma dodatkami do tego tytułu.

Pierwszy z nich, zatytułowany The Lost Coast, zostanie udostępniony za darmo za pośrednictwem usługi Steam jeszcze w maju. Za The Lost Coast nie trzeba będzie płacić, bo składa się on z tylko jednego, nowego kiego poziomu, skonstruowanego w taki sposób, by wycisnąć wszystko z kart graficznych. Będą więc rozległe przestrzenie, szczegółowe obiekty 3D i mnóstwo efektów. Dużo poważniejszy będzie kolejny dodatek, tym razem już płatny, o tytule The Aftermath. Jego bohaterką będzie Alyx, a cała rzecz dzieć się będzie wkrótce po wydarzeniach przedstawionych w Half-Life 2. Twórcy gry nie chcą jeszcze zdradzić zbyt wielu szczegółów poza wstępną datą premiery planowaną na jesień 2005 – twierdzą jednak, że fani gry na pewno będą zaskoczeni!



Dodatek do HL2 już po wakacjach!!!

terką będzie Alyx, a cała rzecz dzieć się będzie wkrótce po wydarzeniach przedstawionych w Half-Life 2. Twórcy gry nie chcą jeszcze zdradzić zbyt wielu szczegółów poza wstępną datą premiery planowaną na jesień 2005 – twierdzą jednak, że fani gry na pewno będą zaskoczeni!



Taktowani Metronomem

Szwedzka firma Team Traser zapowiedziała grę Metronome, która ma zrewolucjonizować gatunek przygodówek. Wszystkie sekrety Metronome mamy poznać na targach E3, z informacji już udostępnionych kształtuje się obraz produkcji, w której gracze będą mogli nagrywać „własne dźwięki”, aby użyć ich w walce z przeciwnikami, jak również korzystać z muzyki, by wpływać na emocje postaci sterowanych przez komputer.

Klimat i styl graficzny gry przypominają nieco film „Miasto Zaginionych Dzieci”. Akcja – z tego, co wiemy – toczyć się będzie w metropolii, której obywatelami rządzą Korporacja. Bohater, w wyniku spotkania z tajemniczą dziewczyną, odkryje mroczne sekrety Korporacji i zacznie kwestionować otaczającą go rzeczywistość. Hmmm... Dziwne, ale intrygujące. Więcej, na temat tej gry napiszemy na pewno po targach E3.

www.teamtraser.se/metronome

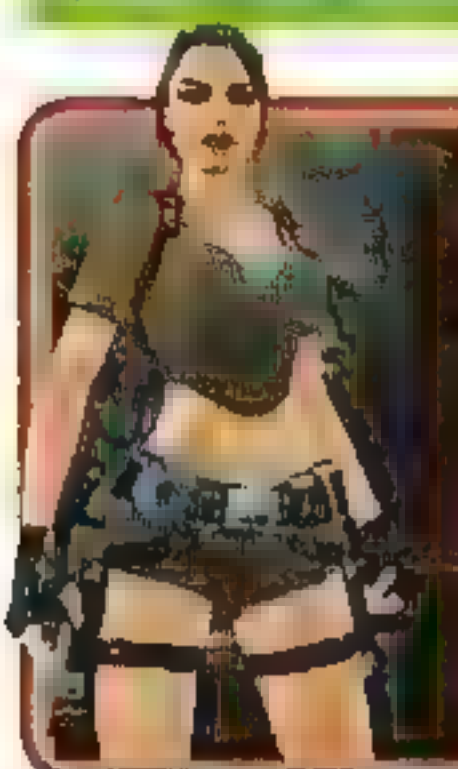


Chociaż grę robią Szwedzi...

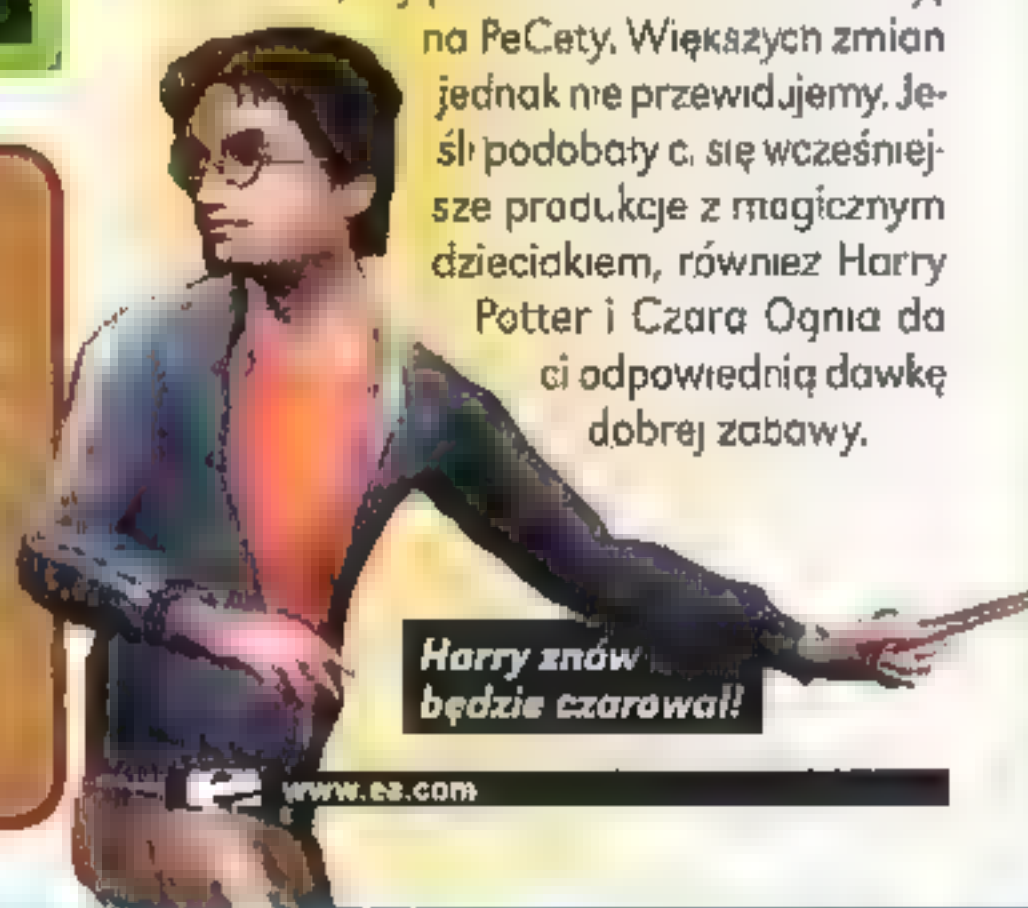


Wygląda jak dzieło Francuzów.

Zobacz nową Larę



www.tombraider.com



Harry znów będzie czarował!

Harry Potter i jego magia

Dwa koncerny – gry Electronic Arts i filmowy Warner Bros. Interactive – udzieliły wspólnie informacji na temat nadchodzącego filmu o przygodach młodocianego czarodzieja Harry'ego Pottera oraz towarzyszącej kinowej premierze grze komputerowej. Zarówno film, jak i gra będą bazować na czwartej książce cyklu J.K. Rowling, noszącej tytuł „Harry Potter i Czara Ognia”. W produkcji tworzonej przez wewnętrzne studio EA gracze będą mogli wcielić się w każdą z głównych postaci filmu – Pottera, Rona Weasleya i Hermionę Granger. Co wężej będzie to nowy element w grach poświęconych Harry'emu – możliwa będzie współpraca dwóch graczy w trybie co-op. Opcja ta na pewno znajdzie się w konsolowych wersjach gry, nie w adamo, czy przetrwa również konwersję na PcCety. Większych zmian jednak nie przewidujemy. Jeśli podobaty ci się wcześniejsze produkcje z magicznym dzieciakiem, również Harry Potter i Czara Ognia da ci odpowiednią dawkę dobrej zabawy.

www.es.com



Szybko! Ze tym czolgami!

Służba wzywa po raz drugi

Nie będzie to dla nikogo wielkim zaskoczeniem, ale fakt jest faktem – na początku kwietnia koncern Activision oficjalnie potwierdził, że trwają prace nad Call of Duty 2, kontynuacją największego konkurenta Brothers in Arms i serii Medal of Honor w walce o prym wśród FPS-ów osadzonych w realiach II wojny światowej.

Oto krótkie podsumowanie znanych już informacji na temat tej gry. Call of Duty 2 będzie wykorzystywała całkowicie nowy engine graficzny, oczywiście supermega-hiperpotężny. Również algorytmy sztucznej inteligencji zostaną opracowane od podstaw i mają być dużo lepsze niż te znane z oryginału. Na grę będą się składały cztery kampanie, każda przedstawiająca frontowe losy jednego żołnierza i jego oddziału. Misje składające się na tryb single player będzie można rozegrać na dwa sposoby – w kolejności chronologicznej lub też fabularnej (wtedy poznajemy losy każdego żołnierza z osobna).

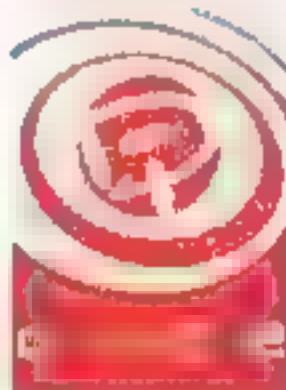
W Call of Duty 2 mają pojawić się elementy taktycznego kierowania drużyną, zrealizowane w podobny sposób jak w recenzowanym w poprzednim numerze Brothers in Arms. Mówi się także o tym, że w nowej grze Activision duże znaczenie będą miały warunki meteorologiczne oraz frontowe, np. prowadząc atak pod zasłoną dymu ulatującego z płonących wraków, będziesz trudniejszy do wykrycia i ustrzelenia.

Klimat będzie budował również system Battle Chatter, który ma na bieżąco, w zależności od wydarzeń na polu walki, generować sensowne odzywki i okrzyki żołnierzy sterowanych przez komputer! Premiera? Trzeci kwartał 2005.

www.callofduty.com

Kolejna cyfrowa iluzja

Studio Digital Illusions, odpowiedzialne za serię Battlefield, szykuje nowego FPS-a. Na razie jednak nie wiadomo o nim nic poza tym, że się ukazuje – informacja na ten temat znalazła się w oświadczeniu prasowym firmy, przedstawiającym harmonogram wydawniczy na najbliższe kilkanaście miesięcy. Czytamy tam, że już na jesieni tego roku DICE wyda shootera, który wciąż nie posiada tytułu. Ciekawe!



Serious Sam II

Firma Grogam oficjalnie potwierdziła, że trwają prace nad grą Serious Sam II, czyli kontynuacją wcześniejszych Serious Sam: The First Encounter i Serious Sam: The Second Encounter. Gra będzie bazowała na nowej generacji silnika o nazwie Serious Engine – popatrzcie na screen z gry!

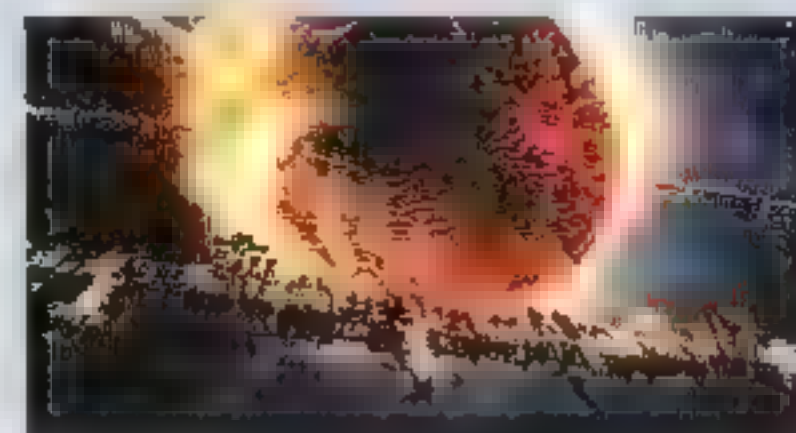


Strażnicy nocy

Firma Nival oficjalnie zapowiedziała premierę swojej nowej gry o tytule Night Watch, taktycznego RPG-a wykorzystującego postacie, okoliczności i motywy fabularne z filmu o tym samym tytule, który określa jest mianem „rosyjskiego Matrixa”. Sam film polecamy – o grę czekamy.

Ruszaj w kosmos

Dobra wiadomość dla fanów kosmicznych symulacji handlowych – prace nad X3: Reunion idą pełną parą. Pod koniec kwietnia developer gry, firma Egosoft, wypuściła kilka screenów z tej produkcji. Wyglądają naprawdę niesamowicie...



Kompania... Bohaterów



Będzie i piechota



I ci czołgi.

Pozналиśmy już Kampanię Braci, teraz czas na Kampanię Bohaterów. Taki właśnie tytuł – Company of Heroes – nosić będzie nowa gra studia Relic Entertainment, znanego przede wszystkim z serii wybornych kosmicznych gier strategicznych Homeworld. Tym razem ekipa Relic przenosi się z międzygwiazdnej przestrzeni na ziemię, dokładnie w czasy i reżim II wojny światowej.

Atutem gry ma być przede wszystkim fenomenalna oprawa graficzna, wykorzystująca engine Essence, stworzony w laboratoriach Relic Entertainment. Dzięki niemu tradycyjny RTS ma wyglądać jak hollywoodzki film wojenny. Co dokładnie kryje się za tymi zapowiedziami, tak naprawdę nie wiemy, możemy jedynie wyobrazić sobie efekty takie, jak zbliżenia, spowolnienia i obroty kamery towarzyszące wymianie ognia (co rzeczywiście mogłoby wyglądać

dość efektownie). W połączeniu z zaawansowanym modelem fizyki nowy engine studia może sprawić, że Company of Heroes będzie najbardziej realistyczną grą w swoim gatunku.

Jak większość amerykańskich produkcji opowiadających o II wojnie światowej w Europie, także i Company of Heroes rozpocznie się podczas lądowania w Normandii, a zakończy zdobyciem Berlina. Poza oszałamiającą grafiką i – jak twierdzą twórcy – wciągającą fabułą opowiadającą o Kampanii Able, gra ma się też charakteryzować mapami, na których każdy element środowiska będzie można zniszczyć. Company of Heroes ukaże się w 2006 roku, a – już tradycyjnie – więcej informacji na jej temat pojawi się na targach E3.

Zły dzień w L.A.

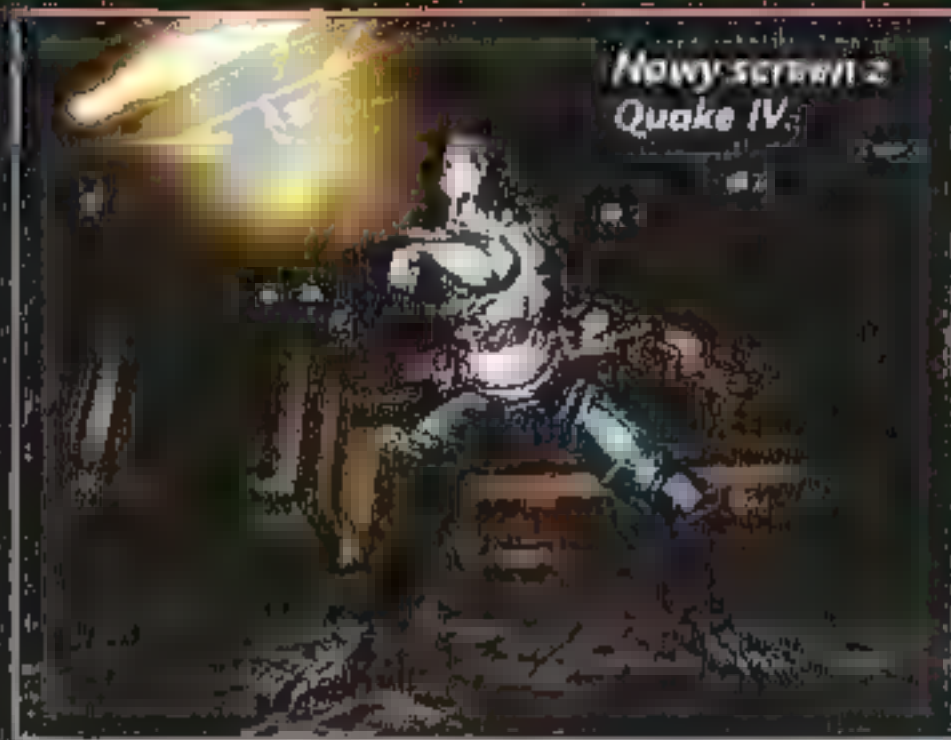
Firma Enlight zapowiedziała grę Bad Day in L.A., przygotowywaną we współpracy z enigmatycznym producentem American McGee, odpowiedzialnym za m.in. A.C.E. i Scrapland. Bad Day in L.A. ma być tytułem równie wyjątkowym – bohaterem gry jest Anthony Williams, bezrobotny włóczęga, który w wyniku zbiegu okoliczności ratuje Los Angeles przed atakiem terrorystów, inwazją umarłaków, skutkami trzęsienia ziemi i innymi nieszczęściami. Ma być dużo humoru i sporo akcji, a wszystko na dziesięciu poziomach wzorowanych na autentycznych lokalizacjach. Premiera – 1 kwartał 2006.

Renderowano każdą deseczkę



Quake IV

Rzadko która gra oczekiwana jest tak bardzo, że nawet pojawienie się jednego screena z niej wzbudza burzę na forach internetowych. Tak jednak stało się w pierwszej połowie kwietnia, kiedy koncern Activision udostępnił... DRUGIEGO SCREENA Z GRY QUAKE IV. Obrazek ten znajdziesz obok, a jak już się napatrzysz, wróć do lektury tego newsa.



Nowy screen z Quake IV

Już? Poza screenem Activision wyjawiał również kilka informacji dotyczących fabuły. Gra kontynuuje historię opowiedzianą w Quake II. Jej bohaterem jest Matthew Kane, członek oddziału Rhino Squad, uczestnik inwazji ziemskich sił na planetę obcych Straggo. To właśnie on doprowadzi kosmitów do klęski, korzystając po drodze z całego arsenału pukawek i pojazdów zmechanizowanych. Gra, o czym wiemy od dawna, napędza silnik Doom 3, a ukaże się ona najprawdopodobniej w czwartym kwartale 2005 roku.

Swashbucklers zmieniają epokę

Swashbucklers, gra o piratach przygotowywana przez rosyjskie studio Akella, zmieniła podtytuł i okres historyczny, w którym osadzona jest fabuła. Stary tytuł (Swashbucklers: Legacy of the Drake) został zastąpiony przez nowy – Swashbucklers: Blue & Grey, a czas akcji przesunął się z wojny 1812 roku do okresu walk pomiędzy Północą a Południem. Twórcy gry uznali, że dni ostatniego renesansu pirackiej działalności na Karaibach będą dla graczy ciekawsze – tym bardziej że żadna komputerowa produkcja nie przedstawiała jeszcze kaperskiego żywota w tych reo-

liach. Dzięki tej zmianie będziemy mogli przyłączyć się do floty Unii lub Konfederacji, a także rozpocząć działalność na własną rękę, samodzielnie awansując między wielkimi morza i polityki. Będziemy grabić, topić i mordować, ale również szmuglować nielegalne towary i przedzierać się przez wojskowe blokadę odcinające porty od morza.

Premiera gry przewidziana jest na IV kwartał 2005 roku. Ale wydaje się, że jest na co czekać.

TOP-13

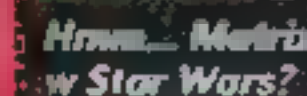
LISTA PRZEBOJÓW

1	Gothic II: Noc Kruka	241
2	Warcraft III	010
3	Diablo II	008
4	SW: KOTOR II	248
5	Painkiller: Battle Out of Hell	239
6	Half-Life 2	223
7	NFS: Underground 2	209

8	Splinter Cell: Chaos Theory	258
9	Rome: Total War	204
10	SW: Republic Commando	256
11	The Sims 2	204
12	Brothers in Arms	255
13	GTA Vice City	025

262	Blood Rayne 2
239	Settlers V
213	SW: Battlefront
034	Morrowind
240	The Punisher
206	FIFA 2005
230	Rollercoaster Tycoon 3
263	Cold Fear
249	Sudden Strike: Resource War
242	Hearts of Iron 2
235	EverQuest 2
250	SWAT 4
263	LFGO Star Wars
216	Armies of Exigo
243	Scrapland

Wszystkie dane są orientacyjne i mogą się zmieniać w zależności od aktualizacji listy przebojów. W przypadku błędów prosimy o zgłoszenie ich do redakcji.

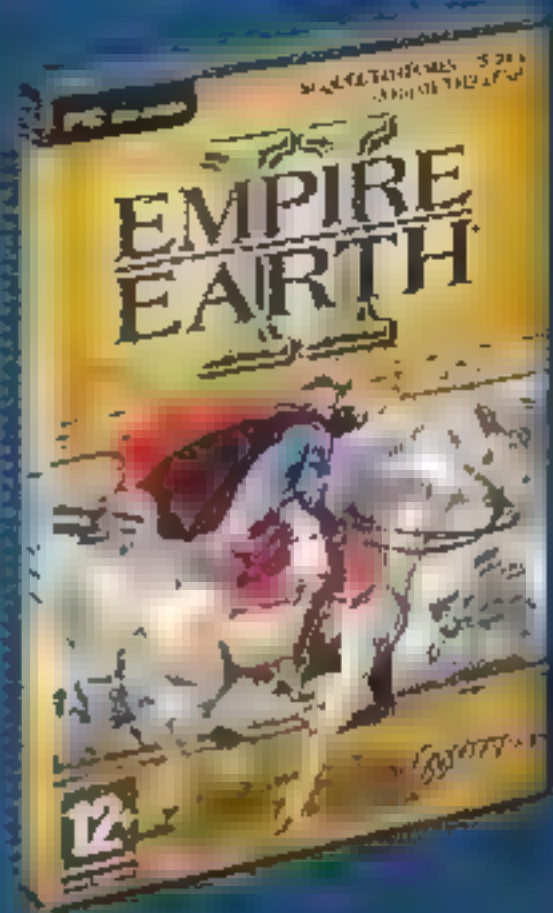


**Za beczką jest
bezpiecznie!**



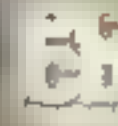
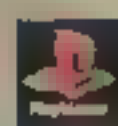
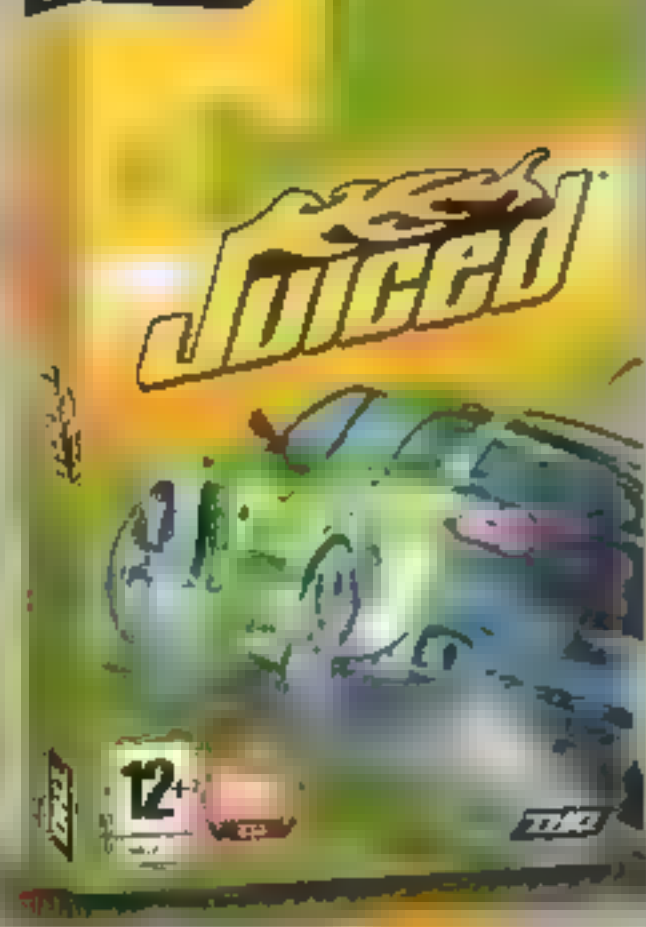
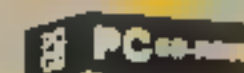
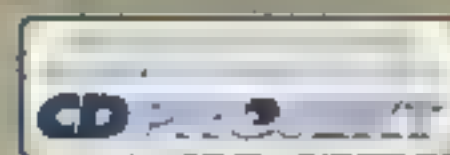
225	NBA 2005
226	Prince of Persia 2
257	Empire Earth II
236	Chronicles of Riddick
227	Vampire the Masquerade Bloodlines
266	Act of War
251	Playboy The Mansion
264	Dem 3r
265	Championship Manager 5
254	Fallout 2
259	Kozacy i Napoleonskie boje
245	Evil Genius
212	MOH Pacific Assault
260	Project Snowblind
261	Silent Hunter 1

SMS rozlosujemy grę Empire Earth II ufundowaną przez jej polskiego dystrybutora, firmę CD Projekt.

[illegible]

WICE

Szybcy i Gniewni



POWERED BY
CHASSIS

www.cdprojekt.info

Blood Rayne 2

Ma oszalamiające kształty, usta kusicielki i obiecujące ogniisty temperament rude włosy. Nie zdziw się jednak, kiedy zaproszona na kolację zamówi krwisty stek...

W ciągu trzech ostatnich lat ponaćna Rayne była bardzo zajęta. Brała udział w muzycznych teledyskach, odkrywała swoje nieprzeciętne wyzniki w magazynie Playboy i podpisywała intryjne filmowe kontrakty. W napiętym grafiku znalazła jednak czas, by wystąpić w grze Blood Rayne 2, która właśnie ukazała się na PC. Czy nadmiar obowiązków seksownej dhampirzycy nie zaszkodził tej produkcji?

Można powiedzieć: „Co to za pytanie!?!”. Jako Rayne była zajęta? Na kanale MTV2 dhampirzycy objawiła się dzięki specjalistom od komputerowej animacji, render do magazynu Playboy (swoją drogą to właśnie on znajduje się na naszej okładce!) przygotował w 3D Studio i Photoshopie jakiś utalentowany grafik, a kontrakt z Hollywood na wykorzystanie odzianej w czarny latex rudowłosej mistrzyni fechtunku podpisał jakiś smutny prawnik w szarym garniturze. Akapit otwierający tę recenzję podkreśla jednak coś innego – koncentrując się na przemianowaniu Rayne w jedną z bohaterek współczesnej popkultury, ekipa Terminal Reality zapomniała o tym, co zapoczątkowało popularność dhampirzycy. Czyli grach.

Bez obaw – Blood Rayne 2 to gra akcji, która plasuje się sporo powyżej średniej. Serce kraje się jednak (jak w konfrontacji z lodowatymi ostrzami Rayne) na myśl o tym, jak wysmienita mogłaby to być gra. Całości brakuje jednak szlif, sporo elementów jest niedopracowanych – głównie animacje postaci, wykrywanie kolizji obiektów, praca kamery. Na szczęście większość niedoróbek należy do kategorii „tyci-tyci-denerwujących”, a nie „chołernie-irytujących-tak-że-masz-ochotę-kogoś-za-bić”. Jeśli więc w poprzednią część Blood Rayne nie grołeś z pasją, a w portfelu nie masz zalaminowanych zdjęć głównej bohaterki – mówiąc krótko, jeśli nie masz większych oczekiwań w sto-

Ta dziewczyna nie łamie serc. Ona odcina głowy.

DRAYNE



Tak wygląda jedzanka.



Nie jeden facet stracił dla Rayne głowę.

sunku do Blood Rayne 2 – czeka cię co najmniej kilkanaście godzin emocjonującej, a przede wszystkim efektownej zabawy.

Rayne to dhampirzyca, na połę człowiek, na połę strzyga, córka wampira o imieniu Kagan, który – jak się wydawało – zginął na końcu pierwszej części gry. Przyczyną jego zgonu była Rayne, mszcząca się w ten sposób za śmierć matki, w brutalny sposób zabitej przez Kagana. Wszystko to dzieje się w latach 30. XX wieku, m.in. na terenach kontrolowanych przez nazistów. Akcja Blood Rayne 2 rozgrywa się już we współczesności. Dowiadujemy się, że Rayne przez minione kilkadziesiąt lat podróżowała po świecie, zabijając wampiry, synów i córki Kagana.

Okazuje się, że krwiopijcy przygotowują się do realizacji planu, który zakończony powodzeniem będzie

oznaczał zagładę ludzkości. Pragną zakryć słońce, korzystając z artefaktu o nazwie The Shroud, wylec na ulice i wysysać do ostatniej kropli wszystko, co żyje. Fabuła jak na prostą grę akcji jest dość zawila i obszerna – znajdziesz tu m.in. walkę konkurencyjnych wampirzych klanów i próby wyhodowania mutantów mających stanowić nieskończone źródło krwistego pożywienia. To może się podobać szczególnie fanom komiksu i filmowej trylogii Blade lub tym, którzy namiętnie oglądali w telewizji serial „Buffy”.

Podstawy, na których zbudowano grę, są bardzo solidne. Rayne uzbrojona jest w dwa zabójcze ostrza, potrafi również wyprowadzać kopniaki, których nie powstydziliby się sam Bruce Lee. To sprawia, że jest potężniejsza od większości przeciwników, mimo tego zdarza się jej jednak przyjąć na krasne liła i krągła klatkę piersiową ciosy piekielnych rzeźmieszków. Traci wtedy energię, a w grze nie znajdziesz niestety ani jednej apteczki. Jak sobie z tym poradzisz? Wystarczy wcisnąć jeden klawisz, by Rayne wskoczyła na przeciw-

ROCK'N'RAYNE



Na zakończenie prac nad drugą częścią gry, jej twórcy zorganizowali sobie całkiem niezłą imprezę w słynnym klubie House of Blues w Los Angeles. Na scenie wystąpił metalowy zespół Sha-

dows Fall, a wśród gości specjalnych pojawił się między innymi Jonathan Davis z zespołu Korn oraz modelka Ute Werner jako Rayne. Zobacz, jak bawiła się ekipa Terminal Velocity.

nika i zgrabnym ruchem wesoło się w jego stronę. Krew to dla bohaterki nowe życie, uzupełnienie energii, ale nie tylko.

Nowością drugiej części gry jest broń palna – pistolety o nazwie Carpathian Dragons, którymi możesz razić wrogie wampiry na odległość. Wraz z rozwojem fabuły i dodawaniem do spłuw kolejnych elementów, pełnią one także funkcję miotacza płomieni, karabinu, strzelby, a nawet wyrzutni granatów. Amunicją jest w tej grze krew, a kiedy jej zapasy się skończą,

Blood Rayne 2 to jedna z lepszych gier akcji na PC – seksowna i bardzo krwawa.

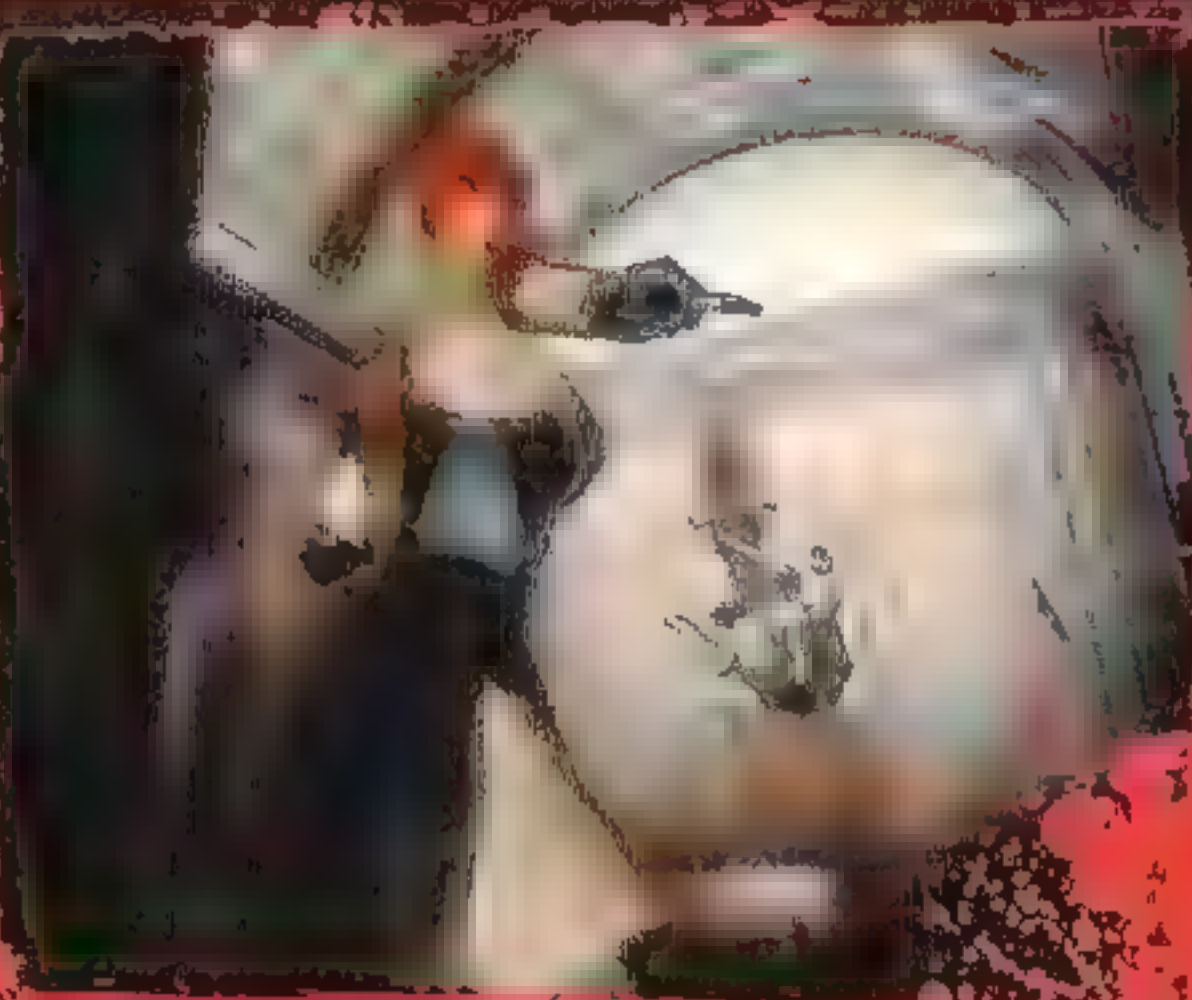
kazdy kolejny strzał odbiera Rayne nieco energii. Cały czas musisz więc pamiętać o tym, by na bieżącą ładować pistolety posaką przeciwników. Czy krew pokonanego wampira wypić, czy lepiej wykorzystać ją jako amunicję dla Smoków Karpata – to pierwszy, ale nie ostatni z wyborów, przed jakim staniesz podczas gry. Kolejny związany jest z mocami dhampirzycy.

Rayne, laska magiczna, posiada pewne specjalne umiejętności, których wykorzystanie ograniczone.

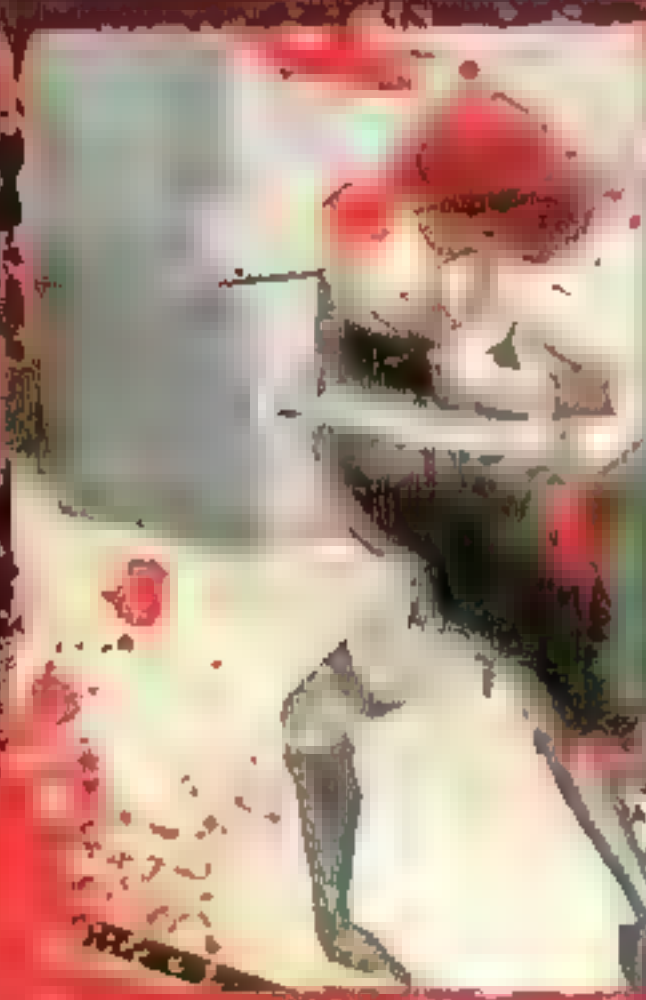
Rayne uzbrojona jest w dwa zabójcze ostrza, potrafi również wyprowadzać kopniaki, których nie powstydziliby się Bruce Lee.

CLICK TRICK!

W menu Cheat wpisz PimpReapDarkDarkMuse, będziesz mógł włączyć niekończące się punkty Rage. Jeśli wpiszesz Whack LickEroticCunningly, uruchomisz opcję wyboru ubrań Rayne.



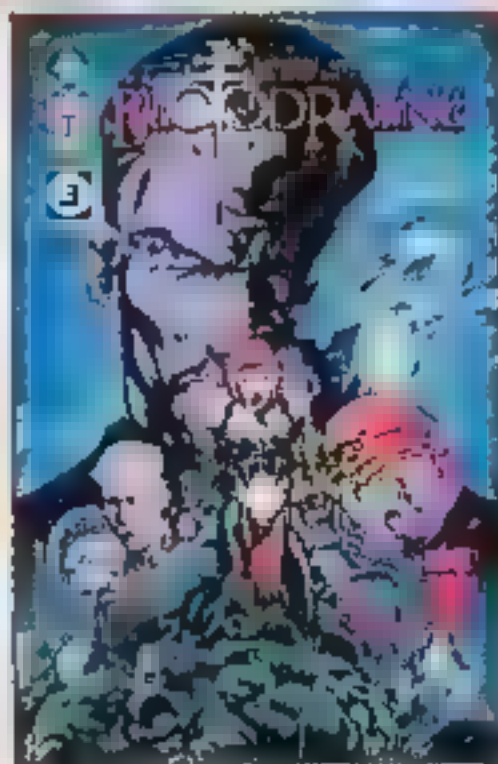
Kamienne nosorożce to ulubione zwierzęta dhampirzycy.



Rayne nie jest wybrodna, gustuje i w paniach i w panach.



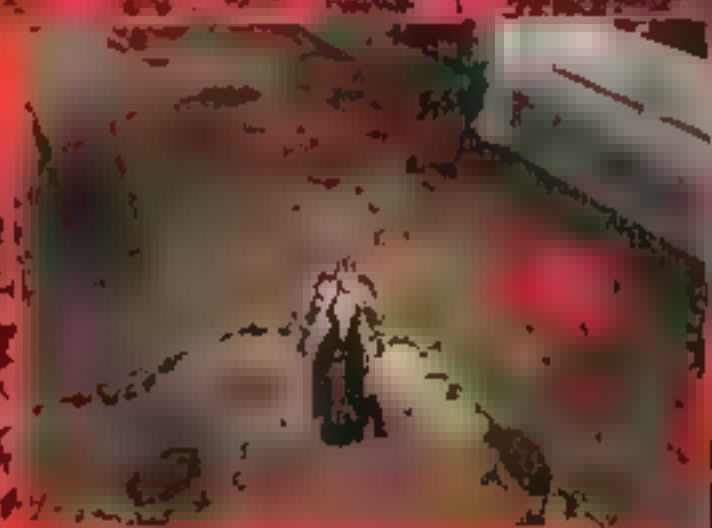
RYCOWADA KRWI



Dhampirzyca Rayne gości nie tylko w telewizji i na dużym ekranie, ale również na kartach komiksu. Niedawno na rynek trafiła wznowienie albumu Blood Rayne: Skies Afire, w którym nasza Lateksowa Miss powstrzymuje nazistów przed przesmarowaniem Kra Wampirów do USA. Dziwnie: Wydawało się nam, że Kra Wampirów „uż tam jest i nazywa się Ozzy Osbourne. A bo Michael Jackson albo George „Dubya” Bush.

jest czasowo przez tzw. wskaźnik Rage, reprezentujący poziom zaciętrzewienia bohaterki. Korzystanie z mocy zmniejsza wartość tego wskaźnika, a jeśli chcesz ją ponownie zwiększyć, **musisz wykończyć przeciwnika specjalnym ciosem, który w hołdzie dla serii Mortal Kombat nosi nazwę fatality**. Dylemat polega na tym, że fatality aktywuje się podczas wysysania krwi – po raz kolejny podczas ssania stajesz więc przed decyzją: czy wzmocnić siły witalne, czy nalać do pistoletu, czy też uzupełnić wskaźnik Rage. Od trafności tych wyborów zależy powodzenie w każdym z 30 etapów, a grywalność zwiększa dodatkowo fakt, że musisz je podejmować w ułamku sekundy, bo rzadko zdarza się, by akcja sama z siebie zatrzymała się choć na chwilę.

Na szczęście upływ czasu możesz spowolnić samo to działanie jednej z mocy. W grze występują trzy ich rodzaje, a bardziej zaawansowane umiejętności zdobędziesz, przechodząc kolejne etapy. Pierwsza grupa mocy, na którą składają się: Blood Rage, Blood Fury i zalewająca ekran krwistym tsunami Blood Storm, zwiększa skuteczność Rayne w walce. Drugą grupę – m.in. Aura Vision i Ghost Feed – umożliwia ci odnajdywanie kryjówek wampirów, wskazuje ich organizmy, których krwią można się pożywić, pozwalając wysysanie posoki na odległość. Trzeci, **najciekawszy rodzaj mocy Rayne, pozwala na spo-**



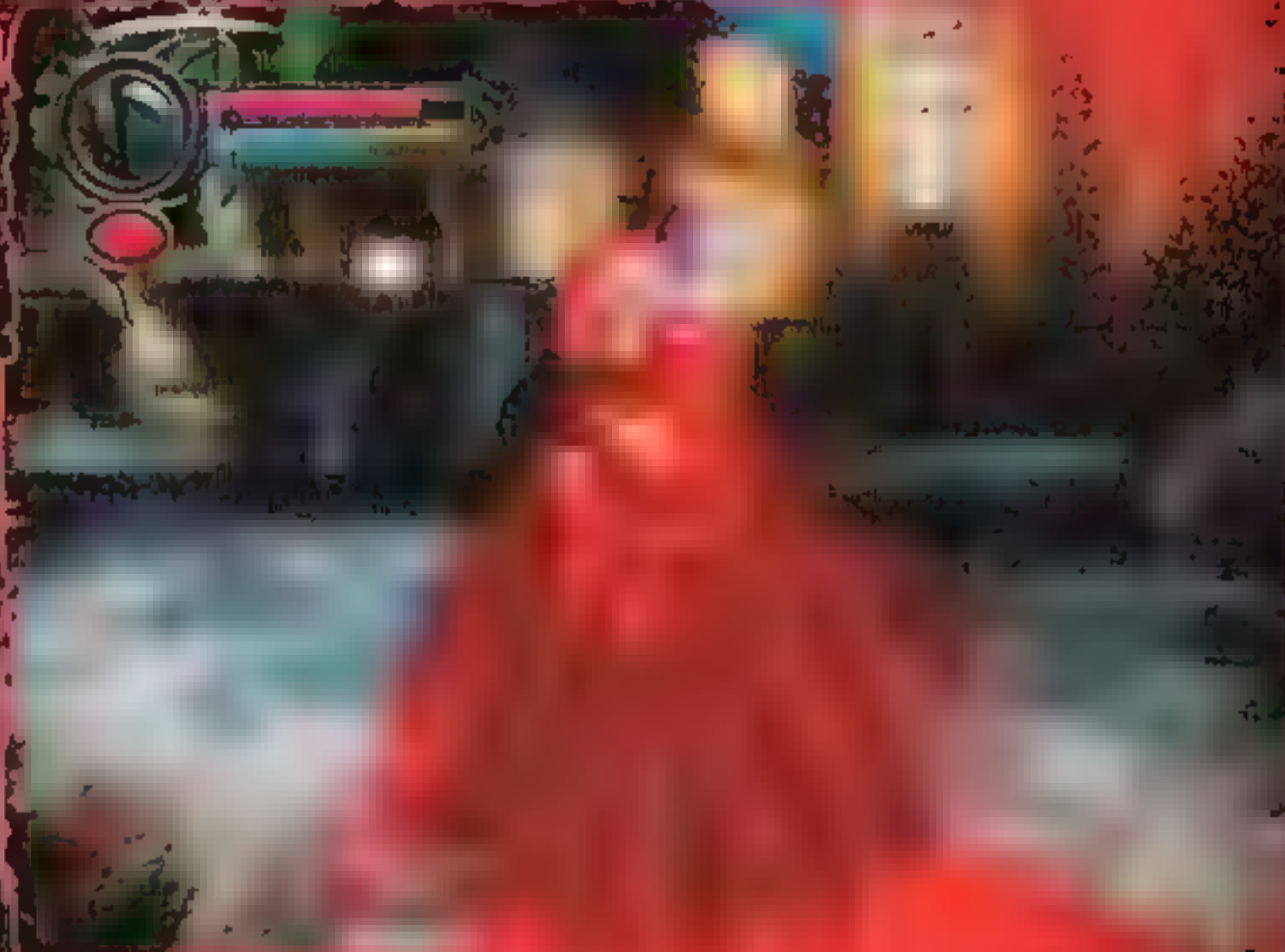
To się nazywa imprezka!

walnianie upływu czasu, a w swojej najbardziej rozwiniętej postaci niemal całkowicie go zatrzymuje.

Ostatnim dodatkiem do arsenału śmiertelnych zagrywek Rayne jest harpun, za pomocą którego może ona przyciągać przeciwników do siebie lub też – rzucać nimi na „zabójcze” elementy lokacji, np. pościąg nosorożców, ścienny wentylator czy płonący kominek. Kepniaki i machnięcie ostrzami możesz wykonywać również w postaci combosów, nie ma jednak takiej potrzeby, bo gra jest dość prosta i większość przeciwników zetrześ z nóg, korzystając wyłącznie z ciosów podstawowych. Dużo przydatniejsze są mordercze taktyki wykorzystujące otoczenie, np. zjazd po poręczy schodów z wysuniętymi na boki ostrzami. Po takiej „przejażdżce” stopnie są aż śliskie od krwi.

Przeciwnika możesz wykończyć specjalnym ciosem, który w hołdzie dla serii Mortal Kombat nosi nazwę fatality.

Jeśli masz w domu kogoś, kto niezbyt przychylnie patrzy na twoje gierowanie, lepiej nie pokazuj mu Blood Rayne 2. To jedna z najbardziej krwawych gier w historii, symfonia posoki, której rytm nadają metaliczne odgłosy ostrzy w pół tnących korpusy nieszczęśników. Mówiąc prosto, bez grafomańskich popisów – wszystkie celne pchnięcia Rayne kończą się fontanną krwi, niemal każdy z 12 ciosów fatality to animacja, w której ciało martwego przeciwnika szatkowane jest jak mięso na tataro, po większych pojedynkach podłogę zalegają bezpanskie głowy, korpusy, nogi, dłonie i ręce. Horror. Po prostu horror. A jednak – **teraz napiszę coś, za co Clicka wyklnie Liga Polskich Rodzin** – ta absurdalna ultraprzemoc to jeden z najsilniejszych atutów gry! Przecież walczysz tutaj z potworami pragnącymi zglądzić ludzkość, a takim paskudom należy się krwawa i bolesna śmierć.



Na dół bierz mnie, będzie wspaniale, obsyp mnie krwawym deszczem.

Gra nie zachwyci także mam przejętych dobrem swoich dzieci – za to uszczęśliwi dziennikarzy w sezonie ogórkowym – ze względu na mocne podteksty erotyczne. Sam fakt, że Rayne „pozuje” do Playboya, wskazuje, czym Majesco chce przyciągnąć graczy. Dhampirzyca paradytuje po lokacjach w kreacjach raczej odkrywających, niż zakrywających jej naturalne walory, przeciwniczki Rayne lubują się w pończoszkach i minispódniczkach, animacja wysysania krwi kojarzy się z bardziej zaawansowanymi pozycjami Kamasutry, a i w dialogach dużo jest dwuznaczności i mrugnięć okiem. Klimat gry jest od początku do końca perwersyjny, budzi kosmate myśli i wilgotne skojarzenia. Fuj!

Żeby nie było, że Blood Rayne 2 to tylko walka i seks, twórcy gry dorzucili do niej elementy akrobatyczne, dość gęsto porozrzucane po poziomach: Rayne wskakuje na wystające ze ścian pałki, kręci na nich fikołki, chwyta się rynien, ogólnie mówiąc stara się jak może doścignąć Księcia Persji. Te sekwencje są wyraźnie inspirowane dwiema ostatnimi częściami serii Prince of Persia (niemal identyczne animacje i praca kamery), brakuje im jednak – jak wielu elementów gry – szlif, przez co w żadnym momencie nie są one tak płynne i eleganckie jak w perskim pierwowzorze.

Tylko kobieta może naprawdę poznać wnętrze innej kobiety.



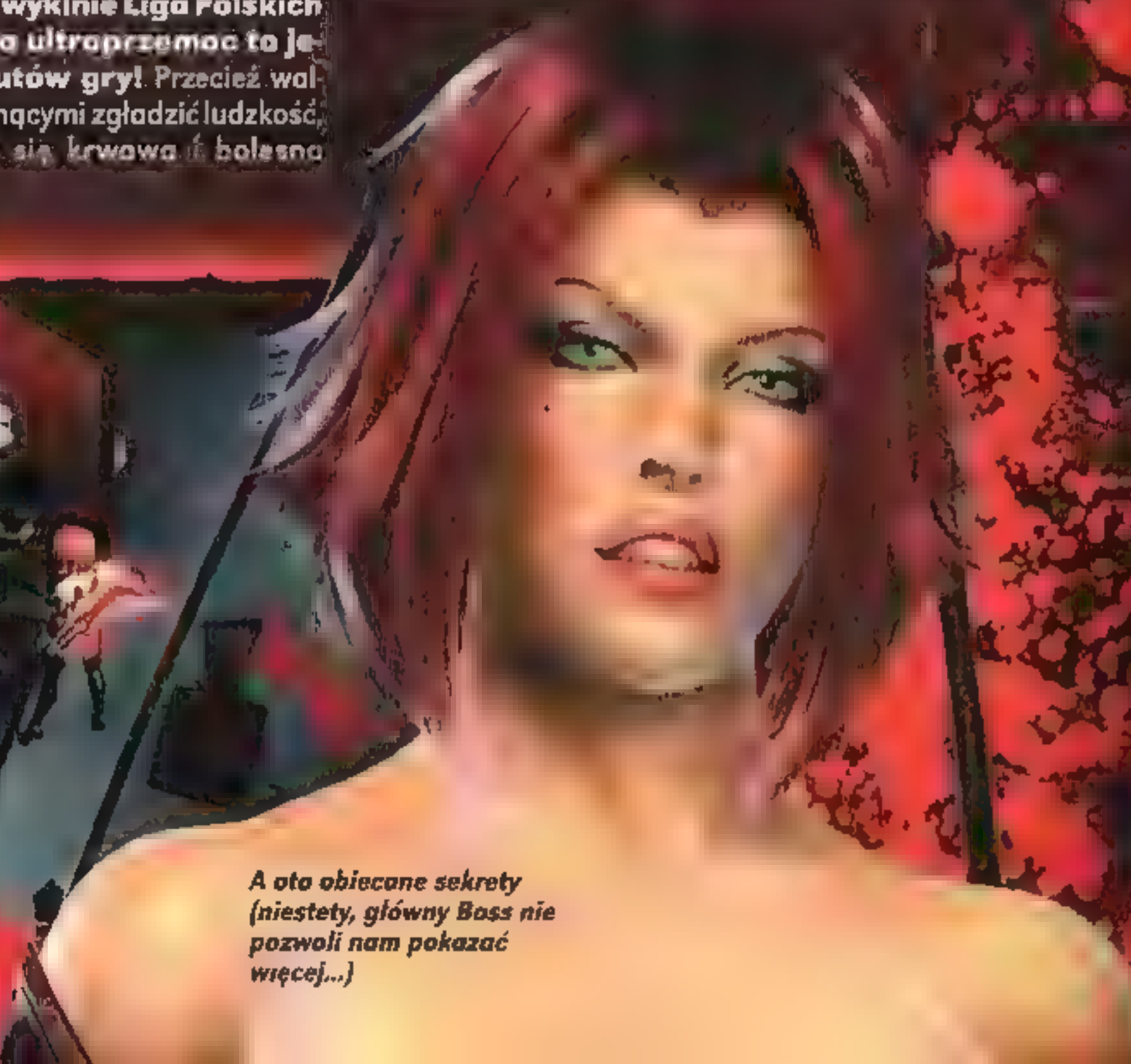
Po pokonaniu wampirów Rayne otworzyła salon piercingu.



i lateksowej mody



Ktoś był chyba niezadowolony z wysokości pensji



A oto obiecane sekrety (niestety, główny Boss nie pozwolił nam pokazać więcej...)

Kino grozy

Tworząc filmową ekranizację Blood Rayne będzie Uwe Boll, filmowiec netypowy. Nietypowy, bo spędzający się w przenośzeniu na ekran gier komputerowych. Stworzył już takie „dzieła” jak House of the Dead oraz Alone in the Dark, zgodne opisywane przez kolumnistów i recenzentów jako „najgorsze filmy w historii kina”. Z tego pierwszego filmu sam Uwe Boll - Niemiec urodzony w Wertheim - tłumaczył się nawet na jednym z internetowych serwisów poświęconych kinu, romanom angielszczyzną pisząc na forum: **okay, the movie was shit, but it was not big shit.** Kolejne projekty reżysera to również obrazy wykorzystujące grove licencje - po Blood Rayne zobaczymy jego wersję konsolowego Hunter: The Reckoning, później zaś rozpocznie się prace nad filmem Far Cry. Uwe zapowiada także film bazujący na grze Dungeon Siege, który zgodnie z jego słowami ma być „epicką produkcją na miarę Władcy Pierścieni”. Z „sukcesów” Uwe Bolla cieszy się na pewno Paul W. S. Anderson (twórca filmu „Resident Evil”), dzięki niemu nie jest już najgorszym reżyserem na świecie.



Tu kończy się cała zabawa

Wielu próbowało stuknąć Rayne, nikomu się jednak nie udało

Blood Rayne 2 to gra, której wygląd może się podobać. Największy mankament oprawy graficznej to przenikanie przez siebie postaci podczas walki, a także „plastikowość” niektórych lokacji (np. brukowy chodnik w lokacji Twisted Park) i przeciwników (drapieżne panny z poziomów rozgrywanych w posiadłości Zerkiego). Świetne są natomiast efekty graficzne związane z użyciem mocy, zachwyca też pomysłowość ciosów fatality. Średnia jest jednak oprawa dźwiękowa gry, na którą składają się nieciekawe i mało charakterystyczne utwory muzyczne, łączące elektronikę z gitarą, oraz prowadzone bez większego zaangażowania dialogi. Szkoda, że aktorzy nie przyłożyli się do swoich kwestii, bo są one nawet dowcipne, w sposób typowy dla hollywoodzkich filmów akcji.

Czemu tej produkcji nie przygotowali magicy od Prince of Persii lub Maxa Payne'a?!? Wtedy mielibyśmy do czynienia z produkcją dopracowaną, łączącą grywalność, wysoką jakość wszystkich elementów gry i smaczki krwawy styl. Tymczasem Blood Rayne 2 ma niedoróbki, czuć, że zabrakło czasu na dopieszczenie nowej części przygód dhampirzycy. Mimo to jest to jedna z lepszych gier akcji na PC - mocna, seksowna i bardzo, bardzo krwawa. Masz odwagę, by spotkać się z Rayne?

Blood Rayne 2

Producent: Termin Velocity
Dystrybutor PL: CD Projekt
<http://www.bloodrayne.com/>

0270
99 90

Multiplayer: nie

Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB

główna bohaterka • szeroki wachlarz ciosów • astry, mocny klimat

przenikanie obiektów w ośmiu kierunkach • sekweny o krwawym klimacie • maszynowy dźwięk • efekty dźwiękowe

Chcesz niepozwalone fuszerki, Blood Rayne 2 to jedna z najlepszych gier akcji na PC. A już na pewno najkrwawiej krwawej!

GRYWAŁOŚĆ

GRAJ

GRAJ

GRAJ

GRAJ

GRAJ

GRAJ

GRAJ

GRAJ

NOWA GRA
W ŚWIECIE CHROME!

CHROME
SPECFORCE



TAJTYKA

TECHNOLOGIA

UMIEJĘTNOŚCI

GLOBALNE ZAGROZENIA

TAJNE DZIAŁANIA

ODDZIAŁY SPECJALNE PRZYSZŁOŚCI

WWW.SPECFORCE.THEGAME.COM



Sprzedaj wysyłkowa:
Tel. (0 prefiks 62) 73 72 739
E-mail: spredaz@techland.pl

Więcej informacji na stronie:
www.techland.pl
www.specforcethegame.com

LEGO

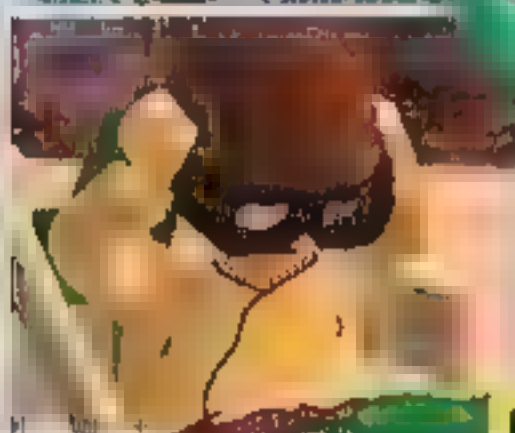
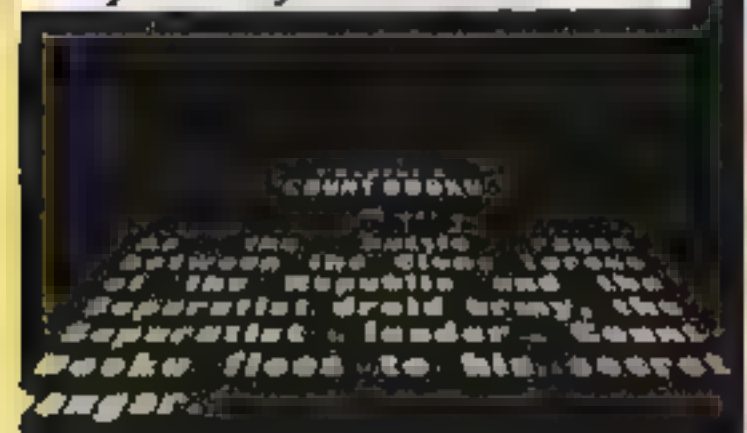
STAR WARS

HISTORIA KLOCKÓW

Nazwa LEGO wzięła się z durskiego wyrażenia „Leg godt”, czyli „baw się dobrze”. Firmę założył w 1932 Dunczyk Ole Kirk Christiansen, dziś kieruje nią jego wnuk. Początkowo zabawki najpierw wykonywane z drewna – były tylko częścią asortymentu. Dopiero w połowie ubiegłego wieku uzyskały właściwy kształt. Sukces klocków sprawił, że firma LEGO jest dziś największym producentem zabawek w Europie. <http://pl.wikipedia.org/>



Tego nie mogło zabraknąć! Tak jak i muzyki Johna Williamsa.



Natalia Portman w stroju Amidali w „Mrocznym Widmie” nie wyglądała może zbyt poważnie, ale jako postać z LEGO jest już całkiem pozbawiona seksapilu. I dobrze, przynajmniej gracze nie będą mieli zdrożnych myśli!

Potraktowane z przymrużeniem oka Gwiezdne Wojny? Choć gra jest dla dzieci, starsi gracze również będą się bawić przy niej przednio.

George Lucas stwierdził kiedyś w wywiadzie, że tak naprawdę zawsze robił filmy dla dzieci. Dośrodku oglądają je tylko przy okazji, w dodatku uzurpując sobie bezpodstawnie do nich jakieś prawa. I rzeczywiście – gdyby twórca Gwiezdných Wojen miał do swego dzieła nabożny stosunek, w życiu by nie pozwolił na powstanie czegoś takiego jak LEGO Star Wars. Gry, która sprawia, że fabuła pierwszej Trylogii staje się jeszcze bardziej dziecinna i płaska niż w kinie.

LSW pozwala na wzięcie udziału w chyba wszystkich najważniejszych scenach

akcji z filmów „Mroczne Widmo”, „Atak Klonów” i „Zemsta Sithów”. Podarowano sobie oczywiście inne wątki, z romantycznymi relacjami między Anakinem a Amidą na czele. Przez większość gry sterujesz rozróżnymi postaciami złożonymi z klocków i wymachując mieczem świetlnym lub strzelając z blastera, pokonasz kolejne rzesze przeciwników. Czasem zdarzają się innego typu etapy, np. wyścig podów czy klasyczna kosmiczna strzelanka.

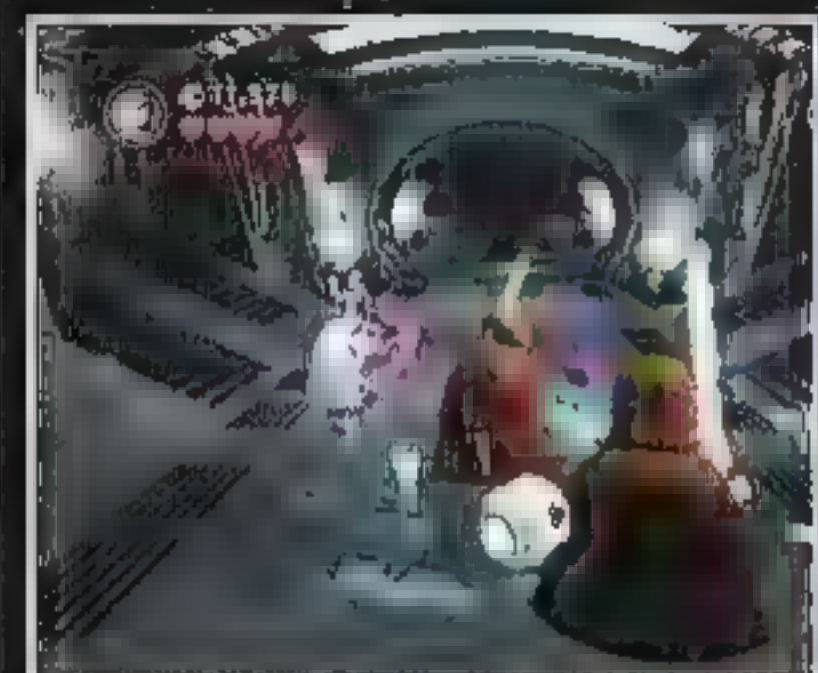
Dobra i bezkrwawa zabawa dla fanów Gwiezdných Wojen.

LEGO Star Wars nie ogranicza cię do kierowania tylko jedną postacią. Praktycznie w każdym etapie uczestniczy co najmniej dwóch bohaterów; między którymi możesz się swobodnie i w każdej chwili przelączać. Jest to niezbędne, bo pewne czynności mogą wykonać tylko określone postacie, np. niektóre terminale obsługuje tylko R2D2, są miejsca, do których może doskoczyć tylko Jedi, itd. **Bardzo fajną opcją jest tryb co-op, dzięki któremu drugi gracz w każdej chwili może dołączyć do gry.** Co więcej, nie potrzebna do tego konieczność joypada, wystarczy jedna klawiatura, choć to oczywiście rozwiązanie mało wygodne. Gra z żywym kampanem jest nieco ułatwiona, ale są też etapy, które w ten sposób przejść trudno. Przykładem jest tu wyścig podów, w którym obaj gracze muszą prowadzić swoje pojazdy praktycznie bezbłędnie.

Grać w LSW można w dwóch trybach. W Story podążamy szlakiem wytyczonym przez scenarzystów filmowych i nie ma tu miejsca na większe odstępstwa od fabuły. Możesz też jednak dać sobie spokój z historią i zabawić się w tworzenie jej alternatywnej wersji w trybie Free, gdzie niepodobnieństwa typu walka Yody z Darth Maulem są na porządku dziennym. **W ogóle fabuła została potraktowana w bardzo lekki spo-**

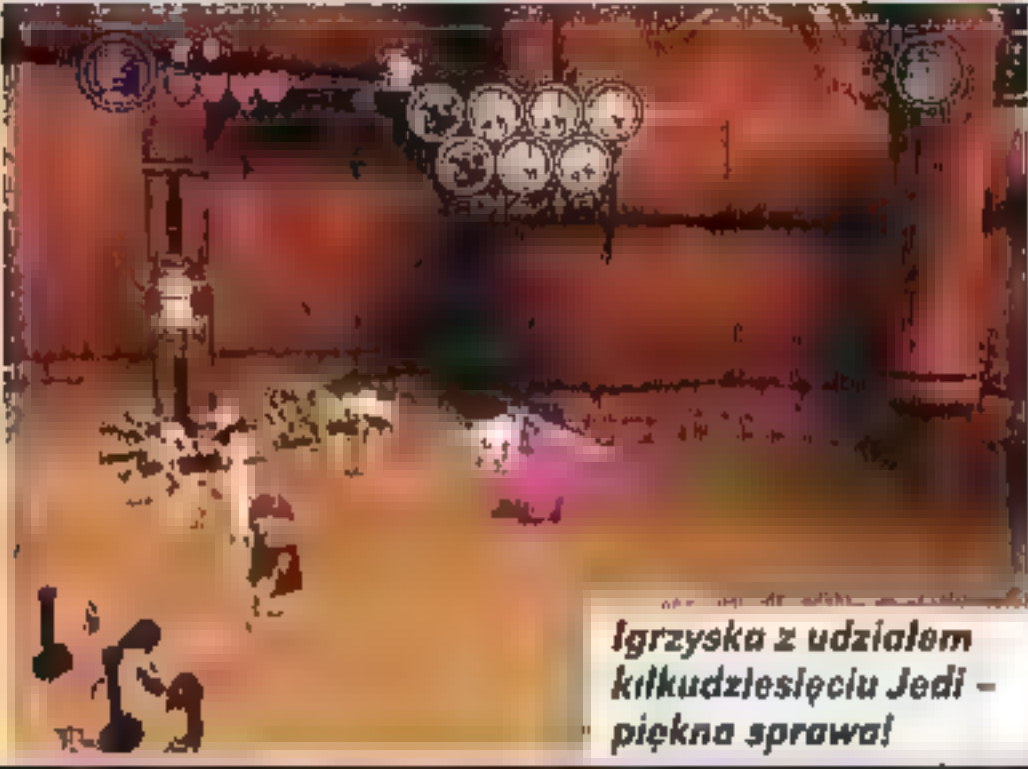
sób. W grze wszystko trwa chwilę i zrealizowane jest z przymrużeniem oka. Żadna postać nie wymawia na głos nawet słowa, a jedyny tekst informujący o intrydze to ten na początku, pisany znanymi z kina złotymi literami!

Bardzo lubię Gwiezdne Wojny i cieszę się, że taka gra powstała. To dobra i bezkrwawa zabawa (podobnie jak filmy – zauważyliście, że nie pada w nich ani jedno brzydkie słowo, a walki są bezkrwawe? Nawet wtedy, gdy bohaterowie tracą kończyny!). Przede wszystkim dla małych, ale i ci więksi spędzą przy niej kilka sympatycznych godzin.



Jeśli nie oglądałeś jeszcze „Zemsty Sithów” i nie chcesz poznać jej fabuły, lepiej nie graj w trzeci epizod przed pójściem do kina.

Jak tu się nie uśmiechnąć na taki widok?



Igrzyska z udziałem kilkudziesięciu Jedi – piękna sprawa!

LEGO Star Wars

Producent: Traveller's Tales
Dystrybutor PL: Cenega
<http://www.legostarwarsgame.com/>

cena 79,90

Multiplayer: co-op

Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB

lekką i przyjemną • masę postaci • nie za trudną • duża rozgrywka do odkrycia • tryb co-op

dość krótko • minus dla maniaków • brak nabożnego podejścia do Sagi

Szybkie spojrzenie na najważniejsze wydarzenia z pierwszych trzech epizodów Gwiezdných Wojen.

GRYwalność

GRAFIKA

OZWIĘK

4+

Sudeki to nazwa świata, który niegdyś został podzielony podczas boskiej „sprzeczki” na krainę światła i mroku. Po wielu latach rozłąki ataki Aklorian, ludzi z ciemniejszej strony Sudeki, doprowadziły Illuminę (czyli świat tych jaśniejszych) do zbudowania pewnego urzędnika, które miało na wieki chronić światło dnia. Na początku zabawy podział na postacie pozytywne i negatywne jest więc oczywisty, dopiero później granica między świetlistym dobrem i mrocznym złem przestaje być tak wyraźna, jak byśmy tego chcieli...



Ciach, ciach, ciach!

Bohaterowie światła

Buki: Zabójca i czym dżek e zwierzę Potrafi rozprawić się z przeciwnikami nie gorzej od Ta'a. Przy okazji szybka i nie ustępuje pięknem Alish.

Elco: Zafascynowany techniką nadzwyczajny naukowiec, który pomimo swego wieku jest nad wyraz sprawny. Jego arsenał składa się z różnego rodzaju pistoletów, strzelb, a nawet wyrzutni rakiet.

Tal: Lekkość, który świetnie włada mieczem. Niektórzy uważają, że wszystkich wokół niego czeka pewna śmierć, ale co? - on nadal ma się dobrze.

Alish: Młoda, zdolna i piękna - czego chce więcej? Swymi czarami potrafi zdziałać cuda, a z magicznych lasów korzysta z zabójczą precyzją.

SUDEKI



Wróg u bram.

Na takim oto tle przyjdzie ci przeżywać przygodę wraz z młodym wojownikiem Talem. Z czasem dołączy do niego czarodziejka Alish, córka królowej. Czwórkę bohaterów dopełni wraz z biegiem wydarzeń Buki, wojowniczek z dzikiego plemienia, oraz nadworny naukowiec Elco.

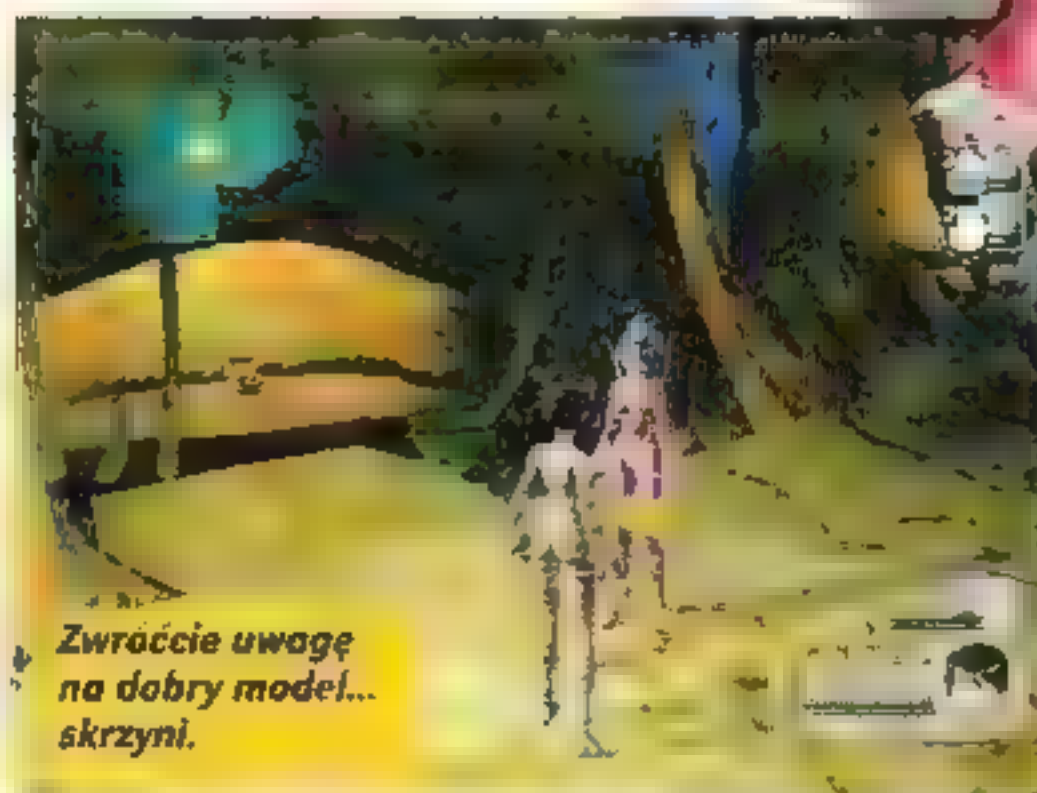
Jeśli wziąć Morrowinda, dorzucić magię, zwiększyć o wiele dynamikę rozgrywki (w szczególności walkę) i nieco uprościć fabułę, to efekt końcowy będzie mniej więcej tym, czym jest Sudeki.

Z założenia jest to gra łącząca elementy akcji z RPG, z widokiem zrealizowanym w konwencji TPP, w której kie-

Ciekawostką jest to, że gdy przyjdzie ci już zrobić z kilku stworów kotlety mielone, postaciami Elco i Alish kierujesz w trybie... FPP.

W Sudeki liczą się dwie rzeczy - malownicze lokacje oraz walka. Widać, że twórcy naprawdę puścili wodze fantazji, bowiem przyjdzie ci podróżować do naprawdę interesujących miejsc. Od zielonych lasów i wybrzeży morskich, przez pustynne wąwozy, mechaniczne twierdze, zatęchłe podziemia czy też mroczną stronę Sudeki - Świat Cienia. Poza podróżami, grając w Sudeki, najwięcej czasu spędzisz, wojując

Sudeki z radością przyjmą wielbicieli bitewnych akrobacji z mieczem, bo to właśnie efektowna walka jest w grze kluczem do sukcesu.



Zwróćcie uwagę na dobry model... skrzyni.

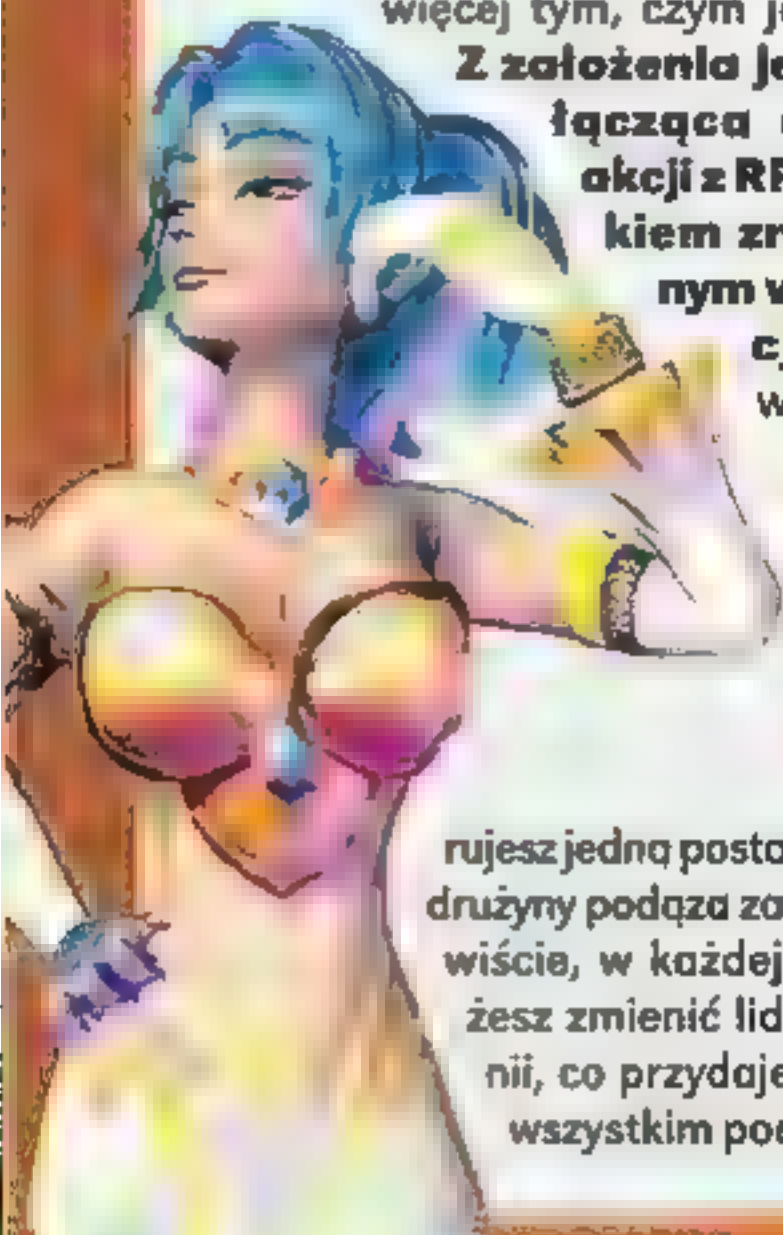


Jak to mówią - kij ci w oko!

z umiejętnościami specjalnymi dodają uroku grze, sprawiając, że boje nie sprowadzają się do bezmyślnego i jak najszybszego uderzania w klawisze.

Walka staje się tym ciekawsza, im większa jest drużyna. Jej skład podczas całej gry ciągle się zmienia, co ma istotny wpływ na taktykę walki. Istotne są nie tyle same atrybuty postaci, jak siła, życie i tym podobne, ale raczej to, co potrafią zrobić swoimi czarami lub specjalnymi umiejętnościami. Dopiero połączenie zdolności czworga bohaterów daje skład na tyle silny, byś poradził sobie z najtrudniejszymi przeciwnikami.

dwóch osób, bowiem wtedy rozrywka byłaby naprawdę genialna. Nawet w pojedynkę warto jednak zagrać po ciężkim dniu w pracy czy szkole - od razu lepiej się zrobi po wykonaniu kilku malowniczych combosów.



rujesz jedną postacią, a reszta drużyny podąża za tobą. Oczywiście, w każdej chwili możesz zmienić lidera kompanii, co przydaje się przede wszystkim podczas walki.

z potworami. Potyczki w grze są nad wyraz spektakularne. Walka przeciwko przeważającej liczbie przeciwników daje kopa adrenaliny i zmusza do wysilenia czerepu w celu jak najlepszego wykorzystania combosów. To właśnie one wraz

Podsumowując - Sudeki to porządna gra, przy której można się świetnie wyżyć. Jeśli komuś nie przeszkadza schematyczna i raczej niezbyt skomplikowana fabuła, może śmiało sięgnąć po tę produkcję. O pomstę do niebios woła brak trybu dla

Sudeki

Producent: Climax
Dystrybutor PL: Nova Gra
<http://www.sudekipl.com>

19,90

Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB

fantastyczne krajobrazy • walka • dynamika

trochę za łatwa • monotonna • średnia fabuła

Przednią i kolorową grę przesyca akcją z drobnymi elementami RPG, jednak być może za łatwa dla wymagających.

GRYwalność
Grafika
Dźwięk
4+

W mojej szkole sala z chemii wyglądała identycznie. Tylko krzesła były inne, a szyby czyste.

**Ci pamięć pamiętają o
"zabezpieczenia" na przerwie**

**Tę wyryw no pewnie nie zrobił
bratnieczek doświadczalny.**

To nie jest screen z animacji
to rzeczywiste rozgrywkę.

A oto kodz z nocnej akcji
o kryptonimie „Wyższa Ocena”

**Chwile relaksu w urloku
z Cierniecia**

Szkola średnia to pierwsze miejsce, w którym młodzi ludzie poznają smak prawdziwego życia. Smak krwi, potu i... strachu.

Oh, Shiloh

W sierpniu 1999 roku na ekranach kin pojawił się thriller „Oni” w reżyserii Roberta Rodriguez. Opowiadał o grupce znających ze szkolnej ławy, którzy w jednym z liceów małego teksaskiego miasteczka stawiali czoła obcemu organizmowi zdolnemu przybierać ludzką postać. Nawiązanie do tego filmu nie jest bezpodstawne, bowiem w „ObsCure” inspiracje nim widać niemal na każdym kroku. Jedną z postaci w grze (Stan) jest nawet wirtualną kopią Joshy Hartnetta, który we wspomnianym filmie grał dealera.

Przygodę w ObsCure rozpoczynasz od prologu, w którym Kenny, jeden z chłopaków ze szkolnej paczki, zostaje na sali gimna-

kilku innych miejsc, a w każdym czekają na Ciebie brzydkie niespodzianki. Tym, co wyróżnia ObsCure na tle innych survival horrorów, jest fakt, że możesz tu kierować poczynaniami kilku postaci. Masz też możliwość zainicjowania współpracy między nimi. Sterując np. Joshem, mówisz Stanowi, aby poszedł z Tobą na krótki rekonesans do nowo otwartego budynku. Albo prosisz Shannon, by stanęła na twoich barkach i wyciągnęła amunicję z szybu wentylacyjnego. Krótko mówiąc: chcąc przetrwać, musisz trzymać się swojej paczki (to zupełnie jak w reklamie telefonii komórkowej).

Każdy z nastolatków posiada pewną zdolność, dzięki której wyjść z danej opresji.

bowiem Ciemność to wróg, który – tak jak wampir – unika światła. Dlatego zaraz po wejściu do jakiegokolwiek pomieszczenia od razu rozbiijaj okna!

Duży plus należy się również grze za oprawę audiowizualną. Intro uraczy cię punkrockową muzyką, która wprowadza w atmosferę amerykańskich filmów o nastolatkach. Później jest dużo bardziej mrocznie. Z pozoru spokojna, lecz złowroga muzyka buduje niesamowity klimat grozy. Efekty dźwiękowe także stoją na wysokim poziomie – są użyte tak, byś wiedział, że coś czai się w pobliżu, ale nie mógł tego dostrzec. Grafika jest więcej niż porządna. Szczegółowo wykonane lokacje (fajnie wygląda strych w budynku administracyjnym), świetna gra światła, porządna animacja postaci i obiektów – to zalety warstwy wizualnej.

ObsCure: Learn About Fear fanów Silent Hills raczej nie zaskoczy, ale i tak większość graczy pozwoli przeżyć naprawdę ciekawą przygodę. A przy tym nie raz podskoczyć ze strachu na krześle. **K**

Fanów Silent Hilla nie zaskoczy, ale to i tak ciekawa przygoda, przy której nie raz podskoczysz ze strachu na krześle.

stycznej, by pocwiczyć rzuty do kosza. W faktyczną rozgrywkę wkraczysz jednak dopiero na następny dzień, gdy okaże się, że Kenny milnął. Twoim priorytetowym zadaniem będzie więc odnalezienie zaginionego kumpla. Wraz z rozwojem akcji odkryjesz, że mury Leafmore High School kryją o wiele mroczniejszą tajemnicę niż ta otaczająca fakt zniknięcia Kenny'ego. W trakcie jednego-dwóch wieczorów (niestety tylko tyle zajmuje ukończenie gry) ekhione mrokiem pracownię, mistrzynię, akademik, oaró

lub rozwiązanie napotkanej tamigłówki stoją się łatwiejsze. Niestety, zagadki w ObsCure nie są trudne, a dla rasowych fanów sagi Silent Hill czy Resident Evil będą wręcz banalne. Tak naprawdę są one tylko miłym dodatkiem do akcji strzelania. Na uwagę zasługuje możliwość gry we dwóch na jednym komputerze – oczywiście tylko w przypadku, gdy masz w zanadrzu dodatkowego pa-
da. Szkoda tylko, że w praktyce nie spraw-
dza się to zbyt dobrze, bo kamera śledzi wyłącznie ruchy pierwszego gracza!

Walka z napotkanymi moszkarami także nie należy do trudnych. Mając w rękach takie zabawki jak pistolet, shotgun, kij baseballowy czy łom, możesz wyeliminować dosłownie każdego. Ale czy na zawsze? Otóż nie.

ObsCure: Learn About Fear

Product:
Hydrovaseon

Cystodyactor PL:
break

<http://www.obscure-game.com>

5208

Multiplayers: 2 gracze na jednym komputerzeKlimat • sterowanie klimatem pasywnie • grzeje
 się dzięki • słońcu • bogactwo • ulepszenia •

zdecydowanie za krótko - problemy z kamerą

**Wardze fajny, klima-
tyczny, porządnie wy-
konany survival horror.
Szkoda tylko, że zobs-
we tak szybko dobiega
końca.**

GRYFALINIS

GRAFIKA

9. 2015年1月

Autor: Michal „O.B.C.Y.“ Weber

COLD FEAR

Niesamowita historia! Supertajny projekt rosyjskich naukowców wrywa się spod kontroli. A wszystko to na pełnym morzu!



AKCJA

Dekapituj co się (nie) rusza!



Wszyscy łowcy zombie wiedzą bardzo dobrze, że trudno jest zabić coś, co nie żyje już od dłuższego czasu. W Cold Fear sprawę ułatwia celny strzał w głowę. Najlepiej zrobić to wtedy, gdy pocziwy nieumarły kładzie się na chwilę, żeby odpocząć po trudach walki.

Te psaki na ekranie to strugi deszczu. Dużo lepiej wyglądają, gdy się pada.

Moda na survival horrory nie ustaje już od dobrych paru lat. Wielu producentów uzurpuje sobie prawo do zaliczania swoich gier do tego gatunku, niewiele produkcji jednak naprawdę na takie miano zasługuje. Tyczy się to również niestety Cold Fear – efekt pracy Darkworks to nie tyle horror, co zwykła radosna strzelanka, która co jakiś czas zaskakuje gracza jakimś skryptowanym postrachem na miarę przerażającego okrzyku „buuu!”. Co nie oznacza, że podczas gry ani razu się nie przestraszysz; owszem, ale tylko z powodu odruchu bezwarunkowego, nie zaś kunsztu scenarzystów.

Nie wymagajmy jednak zbyt wiele od gier, które mają przede wszystkim dobrze bawić, a do takich zalicza się Cold Fear. To gra akcji z elementami przygodowymi, które niestety najczęściej ograniczają się do schematu: idź do pokoju X, zabij czterech zombie, weź kartę magnetyczną, po czym wróć do korytarza Y... I tak dalej – skomplikowanych łamigłówek nie ma tu wcale, tak samo jak i wyzwania dla intelektu. Wydaje mi się, że **jedynym powodem, dla którego Darkworks nie zrobiło ze swojej gry zwykłej strzelanki, jest fakt, że w takim przypadku dałoby się ją przejść w 3-4 godziny.** I, prawdę rzekłszy, byłyby one chyba nieco przyjemniejsze niż te kilkonaście, które trzeba spędzić przy Cold Fear.

Podczas gry stajesz się Tomem Hansem, oficerem straży przybrzeżnej. Dostał on polecenie odwiedzenia opuszczonego statku, dryfującego po oceanie w czasie sztormu. Dla bohatera to nie

pierwszym – nie jednego topielca już w swoim życiu widział, więc raźnie zaczął kroczyć po smagającym wiatrem i deszczem pokładzie. Pozory, że brak na nim żywej duszy, zostały po jakimś czasie rozwiane. Przy życiu zostało się kilku Rosjan, a ci, którym się ta sztuka nie udała, w tajemniczy sposób zamienili się z zombie. W dodatku nie takich typowych, gubiących kończyny i poruszających się z prędkością godną ślimaka na ciężkim kacu. **Te umarliaki są bardzo szybkie i krwiożercze!**

Bohater nie jest oczywiście bezbronny. Ma latarkę... a wraz z nią pistolet, do którego po jakimś czasie dołączy kalasznikow, strzelba, prototypowa broń Rosjan i jeszcze kilka innych pukawek. **Wrogów jest kilka rodzajów, ale wszyscy są dość trudni do ustrzelenia.** Problemy można mieć zwłaszcza z szybko poruszającymi się zombie, których zabić można tylko w jeden sposób – odstrzeliwując im głowy. Ze względu na sterowanie (o którym szerzej – niżej) i warunki panujące w niektórych lokacjach, dokładne mierzenie, żeby wykonać headshot, bywa niesamowicie trudne. Oczywiście łatwiej jest powalić przeciwnika na ziemię kilkoma strzałami w korpus, a później spokojnie do niego podejść i odstrzelić mu głowę, zanim wstanie. Tego rozwiązania jednak nie polecam, bo zasadniczo amunicję należy bardzo oszczędzać.

Ktoś ma ochotę na
kończynę z ogniska?a może na rybka
zebrami?Efekt uderzenia przez
zombiaka jest bardzo
ładny. Gdyby jeszcze tylko
dało się po nim celować.

Trzeba przyznać, że autorzy nieco ułatwili życie graczom. **Poprzez umiejętne wykorzystywanie porozstawianych po etapach łatwopalnych beczek, wybuchających gaśnic i przeciekających rur z gazem możesz z powodzeniem pokonać dużą liczbę wrogów niewielkim kosztem.** Musisz się wtedy jednak liczyć z faktem, że ze spalonego przeciwnika za dużo pożytku mieć nie będziesz, bo może się on rozpuścić w powietrzu razem z tym, co mógłby ci ewentualnie pozostawić w spadku. Na szczęście ze znajdkami nie jest najgorzej – amunicję i apteczki napotkasz nawet przy małych pajęczkach, które raczej tych gadżetów nie potrzebowały.

Cold Fear, przypominać, jest horrorem. I czasem rzeczywiście sprawia, że gracz staje się na przemian bla-

Fear autentycznie się bałem, gdy zostawało mi mało energii na pasku, a od ostatniego save'a miałem już dobrych kilkanaście minut. Cóż, nie raz i nie dwa nie udało mi się dotrzeć do planszy z wytęsknionym pytaniem („Czy chcesz zapisać grę?”), przez co ochota do zabawy malała bardzo szybko. Na pocieszenie powiem, że jeśli znasz rozkład pomieszczeń, czas gry między dwoma savepointami to najczęściej około dziesięciu minut. Choć akurat dla mnie taka strata czasu jest zdecydowanie za duża. Nie jestem w stanie pojąć, dlaczego nie można było zaimplementować opcji zapisu w dowolnym momencie. Że to by zniszczyło klimat? Wolne żarty.

Co prawda, mówiąc już całkiem serio, **zdarzyło mi się podskoczyć w fo-**

Wielu uzurpuje sobie prawo do nazywania swoich gier horrorami, mało produkcji jednak naprawdę na takie miano zasługuje.

dy i czerwony, serce bije mu bardzo mocno i ma przeogromną ochotę uciec z krzykiem, najchętniej wcześniej jeszcze niszcząc monitor. Reakcja ta nie jest jednak spowodowana strachem, tylko złością na interfejs gry. **System sterowania przyprawia o palpitację serca, a kamery producentów ustawili chyba losowo,** ew. specjalnie w takich miejscach, z których czasem prowadzonej postaci nie widać. Co prawda przez cały czas można włączyć tryb TPP lub specjalny widok przeznaczony do celowania, ale żaden nie sprawdza się dobrze, co szczególnie daje się we znaki podczas walki, znacznie przez sterowanie utrudnionej.

Poziom trudności i frustracji wzrasta również przez niefortunnie rozmieszczone punkty zapisu. **Chwilami w Cold**

telu ze strachu. Nagle otwarcie się drzwi, zgaśnięcie światła, wyskoczenie przeciwnika z niespodziewanego miejsca – to typowe, ale zawsze działające zagrywki, wykorzystane również z podobnymi skutkami np. w Doomie. Z tym ostatnim gra ma zresztą jeszcze jeden wspólny element – fatalnie rozwiązana sprawa latarki. W Cold Fear przymocowana ona jest na stałe do pistoletu, który oczywiście jest najłabszą bronią w grze. Chcąc nie chcąc, w mroku nie można sobie postrzelać z AK47, chyba że na ślepo. Zresztą nawet obecność latarki nie rozwiązuje sprawy. Z niewiadomych powodów Hansen unosi pistolet, kierując nim (a więc i latarką) w sufit, gdy podchodzi do jakiejś przeszkody terenowej, np. sięgającej mu do ramion skrzyni. Nie dość, że w takiej sytuacji nie

możesz strzelić do czającego się za skrzynią przeciwnika, to jeszcze w ciemnych pomieszczeniach nagle przestajesz cokolwiek widzieć i zaczynasz błądzić niczym dziecko we mgle.

Dość jednak o wadach, bo się nie wytłumaczę, czemu dałem tak wysoką ocenę (a co, czwórka to może mało?). **Największą zaletą gry jest porażająco piękna oprawa graficzna.** Już od pierwszych chwil w menu byłem Cold Fear zauroczony, uruchomienie misji tylko to uczucie wzmogło. Tego nie odda żaden screen. Na zwykłym GeForce 4 Ti ujrzałem jedną z najpiękniejszych i najefektowniejszych gier w historii komputerów. Pamiętajcie walki w deszczu w Prince of Persia: Warrior Within? Zapomnijcie o nich, Cold Fear to zupełnie nowa jakość. Deszcz wygląda tak sugestywnie, że będziesz miał ochotę wyjąć ubranie po minucie grania. Efekty specjalne zapierają dech, chodzenie po kołyszącym się statku podczas sztormu to jedna z najprzyjemniejszych chwil, jakie zdarzyło mi się spędzić podczas gry. Graficy stanęli na wysokości zadania!

Cold Fear jest niesamowicie nierówną grą. Z jednej strony interfejs jest bardzo irytujący, z drugiej – można w nią grać choćby po to, żeby podziwiać pracę programistów i grafików. Poza tym naparzenie do wszelkiej maści zombiaków wciąż jest przyjemne, a obserwowanie ich rozbryzgujących się na wszystkie strony głów dostarcza satysfakcji. Jeśli lubisz Resident Evil, Cold Fear również cię nie zawiedzie.



Cold Fear

Producent:
Darkworks

Dystrybutor PL:
Cesega

<http://www.coldfeargame.com/>

CEC
99 99

Wymagania: Win 2000 XP, procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB, DVD

moj dla ciebie • Mistrz, zwłaszcza na początku gry

sterowanie i gra kamer • najsłabsza fabuła • rzadkie savepointy

Jak na horror – mało straszny. Jaka prze-
piękna gra akcji sprawa
dla się jednak bardzo
dobrze.

GRYwalność

GRAFIKA

DZWIĘK

4

Jak ci się podobają moje nowe
papucie w kształcie poczwary?

**Legenda na czterech kółkach powróciła.
Zgrzytające blachy, pogięte felgi i migające
czerwienią koguty policyjnego pościgu.
Driver umyka przed stróżami prawa
dokładnie od połowy 1999 roku.
Jak szybko pędzi w trzeciej części serii?**

Tanner od tyłu, ale i tak groźny.

DRIVER

Fakty z gry:

- W grze znajduje się 35 768 budynków i 70 maszyn, które można prowadzić
- Driv3r zawiera 156 14 mil dróg
- Na samochodzie znajduje się 70 tysięcy miejsc, w których może zostać ślad po kuli
- Podczas nagrywania sekwencji motion capture wystrzelono ponad 2 tysiące prawdziwych pocisków
- Na zrobienie jednego pełnego modelu samochodu potrzeba było dwóch pełnych tygodni pracy
- Trzy miasta w grze konstruował team złożony z 25 osób
- Ponad 90 tysięcy zdjęć miast zostało wykorzystanych do stworzenia ich cyfrowych odpowiedników
- Team Reflection używał w sumie 354 GB RAM, by pracować nad projektem Driv3ra

Historia wspiera się na szerokich barach Tannera, głęboko zakomspirowanego policjanta, którego celem jest rozpracowanie międzynarodowej szajki złodziei samochodów. Początkowo informacji jest niewiele, akcja rozwija się powoli. Ktoś złożył zamówienie na 40 luksusowych, wyjątkowo rzadkich samochodów. Pytanie - kto jest zleceniodawcą, gdzie uderzą przestępcy?

Kolejne wątki tej intrygi zobrażono autscenkami łączącymi misje. Trzeba przyznać, że filmiki te zostały świetnie zrealizowane. Niestety, to już koniec komplementów. Szczęście trwa krótko, bo gdy intryga się kończy i napalony gracz wreszcie trafia do świata gry, następuje gwałtowne ochłodzenie atmosfery. Bieda wystawia zapadniętą głowę z każdego kąta, pozostawia jedynie ślady po kuli.

Świat Driv3ra został podzielony na trzy miasta, podobnie odmiennie i kolorystycznie. W każdym z nich można się znaleźć w policjanta, a złodziei rozpoczyna się

w Miami na Florydzie, potem przenosi się do stolicy lazurowego wybrzeża, Nicei, by ostatecznie osiągnąć szczyt intrygi i akcji w tureckim Stambule.

Miasta, rzeczywiście są rozległe, ale to wszystko można o nich dość łatwo powiedzieć. Wystarczy przyjrzeć się bliżej budynkom, by zobaczyć obłędne, rozciągające się tekstury. Witryny, sklepy, ulice

razą złą jakością wykonania. Nawet w wysokiej rozdzielczości i przy maksymalnych detalach otoczenie prezentuje się słabo. Rozumiem, niedo pracowane lokacje w grach typu Maluch Racer lub Poldek Driver, ale panowie gra z budżetem niemal 20 mln euro?

Skoro połowa misji dzieje się poza samochodem, warto też przyjrzeć się pomieszczeniom. Są równie atrakcyjne wizualnie jak miasta. Balkony bez podłóg, schody zrobione z jednej tapety ustawionej jak zjeżdżalnia. Zamiast klamki w drzwiach namalowany jakiś haczyk, który ma ją udawać. Tragedia! Już nie wspomnę o setkach bugów w rodzaju pikselarzy czy

Zanimyślisz się o konsekwencjach, nie zapomnij o oryginalności w szczegółach. I dobrze.

AKCJA

Krótką historię o brzydkiej dziewczynie.



1

Jeju, co się stało z twoją twarzą!



2

Nie uciekaj, ja chcę tylko skrócić twoje cierpienia!



3

I widzisz, wcale nie bolało, prawda?



Nie trzeba było kręcić się po dachu.



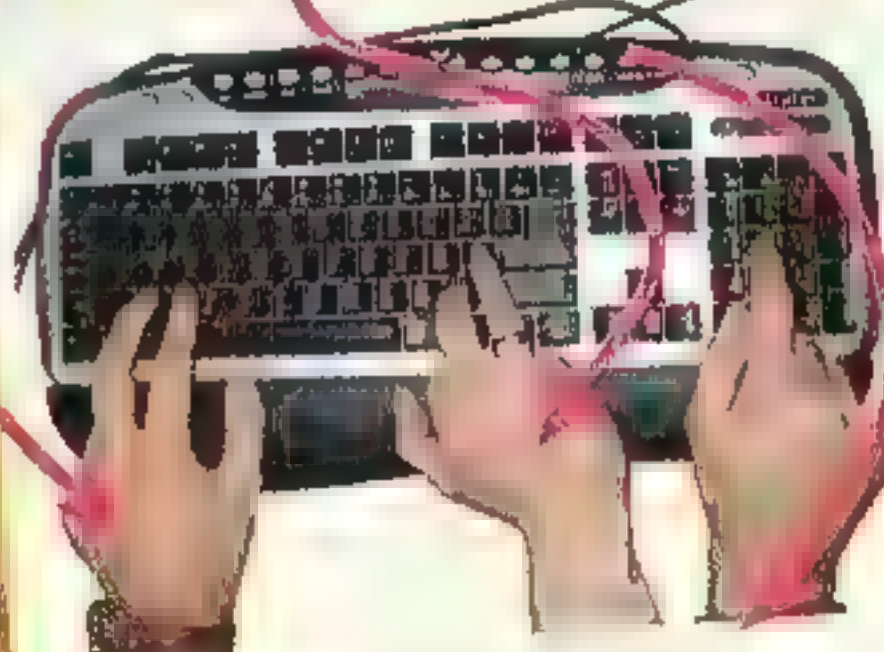
O matko! Moje klejnoty!



Lot nad kukulczym gniazdem.

Z i X - skręcanie w lewo i prawo
/ - gaz i stop

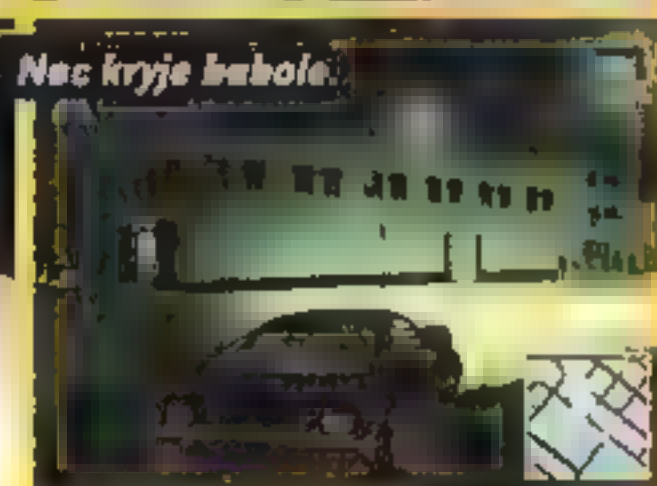
5 - strzelanie



Jeśli chcesz zagrać w Driv3r, musisz zainwestować w dodatkową rękę!



Blacharz będzie miał dużo roboty.



Nac kryje babole.



Hm... wszyscy uciekli, ciekawe dlaczego.

braku tekstu na obiekcie. Parokrotnie zdarzyło mi się, że bohater wypadł poza plan i zaginął w jakichś niewidocznych luściach. Po prostu ten...

Skoro światem...

To miał być miażdżący cios dla GTA3, liczek dla Mafii i totalna przewaga nad True Crime. Nie wyszło...



Driv3r

Producent: Reflections Interactive
Dystrybutor PL: CD-Projekt

<http://www.driv3r.com/>

Cena

129,90

Multiplayer: nie

Wymagania: procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB

model uszkodzonego samochodu z lat 70 • filmiki • zapis i edycja filmów z gry • muzyka

sejk, bógów • beznadziejne modele pieszych • słaba fizyka jazdy • niskie AI • dźwięki

Przyspieszone bicie serca i płytki oddech gwarantowane, jednak wcale nie dlatego, że Driv3r jest kosmicznie grywalny.

GRYWALNOŚĆ

GRAFIKA

DZWIĘK

2

DOOM 3 RESURRECTION OF EVIL

W historii gier – szczególnie w przypadku produkcji tego kalibru – takie rzeczy prawie się nie zdarzają... Resurrection of Evil to dodatek lepszy od oryginału!

Doom 3? Doom 3? Czy to nie ten FPS sprzed roku? Mimo rangi tytułu i szumnych zapowiedzi, ostatnia część legendarnej trylogii Doom ani nie wywołała rewolucji, ani nie zapadła graczom w pamięć. Dodatek Resurrection of Evil nie zamienia co prawda Doom 3 w Half Life'a 2, ale i tak sprawia, że ta bardzo dobra, choć niespełniająca oczekiwań graczy, produkcja znowu zagrozi na naszych twarzach.

to jak zacząć tydzień z wykopem!

Resurrection of Evil to jeden z tych dodatków, które nie zmieniają wiele w podstawowej grze. Jego twórcy - Nerve Software, a nie id Software - postarali się po prostu, by wszystkiego było „więcej, lepiej i bardziej wystrzałowo”. Jedyną naprawdę istotną zmianą to możliwość wykorzystania mocy artefaktu, który zaczął całe zamieszanie. Używając go możesz na kilka chwil zwolnić upływ czasu, potem otrzymujesz moc zabijania przeciwników jednym uderzeniem, na końcu okresową „niesmiertelność”. To wyjątkowo udany dodatek do formuły oryginalnej gry.

Powiekszył się oczywiście również arsenał Dwururka, ulubiona broń wszystkich maniaków FPS-ów, w końcu trafiła do Doom 3. Trzeba przyznać, że to rzeczywiście wydarzenie. Nic dziwnego, że ludzie od promocji gry tak głośno o tym trąbili - przyjemności, jaka płynie z wpakowania poł kilo śrutu w piekielnego stwora, nie da się porównać z niczym. Inna nowa broń to tzw. grabber, czyli dowód na to, jak bardzo id Software zazdrości Valve ich Half Life'a 2. Grabber to nic innego jak gravity gun, a w Resurrection of Evil znajduje zastosowanie głównie w walce - genialne jest to, że korzystając z niego, możesz złapać pociski miotane w twoją stronę przez demony i zmieniając adresata, odesłać pociskówkę wypełnioną bólem i cierpieniem wprost do naddawcy.

Oddaję ci moje serce...

Największa wada oryginalnego Doom 3, czyli nieciekawe, monotonne i wtórne lokacje, została poprawiona!

Jeśli są nowe bronie to – wiadomo! – muszą być też nowi przeciwnicy. Najczęściej przyjdzie ci mierzyć się z Vulgarem, czyli podpakowaną i przemalowaną wersją Impa z oryginału. Pojawił się też paskudny stwór strzelający z wyrzutni rakiet, cholernie trudni do pokonania łowcy (Hunters) itd. w sumie szóstka całkiem niemiłych gadów, które z przyjemnością (i okazjonalnym przerażeniem w oczach) przyjdzie ci posyłać na tamten świat. Nie jest źle.

Największa wada oryginalnego Doom 3, czyli nieciekawe, monotonne i wtórne lokacje, została również – hosanna! – poprawiona. Walka toczy się teraz w miejscach dużo bardziej zróżnicowanych (nawet baza kosmiczna to już nie tylko wciąż te same korytarze), ale niestety nadal brakuje otwartych przestrzeni. To oczywiście wciąż wada – i gracze na forach internetowych znów będą mieli używanie – ale trzeba przyznać, że poprawa jest wyraźna.

Uff, jeszcze się wcisnąłem na stronę!!!

Nie po oczach!?

Przyszedłeś po dokładkę!?

Z konsoli na PC.

Studio Nerve świetnie spisało się przy produkcji Resurrection of Evil, nawet mimo tego, że dotychczasowe doświadczenia grupy to jedynie przygotowanie konsolowej wersji gry Return to Castle Wolfenstein oraz trybu multi w PCetowej wersji tej gry.

Co więc dostajemy, kupując Resurrection of Evil? Dodatek, który poprawia błędy oryginału, dodaje do niego sporo fajnych, nawet jeśli nie szczególnie odkrywczych, pomysłów. Co prawda Doom 3 powinien od samego początku być taki, jaki jest z zainstalowanym dodatkiem, ale jak mówi stare przysłowie: „Lepiej późno niż wcale”. Reload & Over!

Fuj, co za brzydal!

Fabula dodatku jest jeszcze bardziej skąpa niż ta znana z oryginału. Korporacja UAC powraca na Marsa z nową misją, wciąż grzebiąc się w demonicznych archeologicznych wykopkach. Bohater Resurrection of Evil, jako jeden z członków tej ekspedycji, przypadkowo budzi do życia pradawny artefakt, który nie dość, że otwiera portal do piekielnego wymiaru, to jeszcze – po średnio – przyczynia się do zagłady niemal wszystkich żywych stworzeń w pobliżu bazy. Nie ma

Doom 3: Resurrection of Evil

Producent: Nerve Software
Dystrybutor PL: LEM

http://www.doom3.com

cenę

139,00

Wymagania: procesor 1,5 GHz, 384 MB RAM, grafika 64 MB

bardziej zróżnicowane lokacje + moc artefaktu „dwururka”

wciąż brakuje dużych, otwartych przestrzeni

Wygląda jak Doom 3 - rewelacyjnie - a gra się w to, jak w Doom 3... jakim powinien być w chwili premiery.

CIĘWALNOŚĆ

GRAFIKA

DŹWIĘK

5



Na tablicy możesz zaznaczyć swoim piłkarzom kierunek rajdów z piłką i podań.

Pierwsza bramka wisi w powietrzu!

Test na inteligencję: ile słupków widzisz na boisku?

Możesz definiować naprawdę wiele zachowań swoich graczy.

CHAMPIONSHIP manager 5

Fani serii
Championship
Manager obawiali się,
czy „piątka” w godny
sposób będzie
kontynuować
ten cykl. Okazuje się,
że obawy te były
niestety – słuszne...

Niepewność ta wynikała z faktu, że nad CM 5 pracowało studio Beautiful Games, a nie – jak w przypadku wcześniejszych części – Sports Interactive. I choć nawi twórcy nie byli żółtodziobami, to można było mieć wątpliwości, czy są w stanie stworzyć dzieło, które nie zawiedzie wyjadaczy. Jak się spisali? Mówiąc ogólnie: bardzo średnio.

Po uruchomieniu CM 5 gołym okiem widać, że niewiele zmieniono w porównaniu z poprzednią częścią.

Weterani serii niemal odruchowo więc stworzą swój profil, po czym wybiorą spośród 61 lig z 26 krajów te, których rozgrywki mają ochotę śledzić i w których ewentualnie zechcą grać. Możliwości jest wiele: od Anglii, Hiszpanii czy Włosek, po Chile, Finlandię i Polskę (dostępne są dwie rodzime ligi). Jeszcze tylko wybór drużyny – w każdej chwili możesz określić, czy chcesz opiekować się tylko pierwszym składem, czy również rezerwami i juniorami – i zaczyna się „menedżerka”. Część obowiązków można tradycyjnie już złożyć na barki asystenta – dotyczy to m.in. przeprowadzania treningów, organizacji meczów towarzyskich, podpisywania kontraktów itp.

Dużo słabsza niż poprzedniczki, zawodzi przede wszystkim pod względem grywalności.

Prawdziwi maniacy wszystkim oczywiście zajmą się sami, a już na pewno nie odpuszczą sobie zabawy z ustalaniem taktyki. A tu będą mieli naprawdę spore pole do popisu! Twórcy zaproponowali ponad 20 ustawień, a oczywiście można też tworzyć własne. Poza tym gracz ma wpływ na takie elementy gry, jak stosowanie pułapek ofensywnych i pressingu, rodzaj podań czy sposób wykonywania rzutów wolnych i różnych (np. dośrodkowania na krótki lub długi słupek). Co więcej, oprócz wspomnianych poleceń dla całej drużyny można wyznaczyć zadania dla każdego piłkarza z osobna. Na przykład: jeśli masz w drużynie zawodnika pokroju Roberto Carlosa, warto mu nakazać rajdy skrzydłami i strzały z dystansu.

Zanim jednak ustalisz skład, musisz zapoznać się z umiejętnościami swoich zawodników. Każdy piłkarz określony jest przez kilkadziesiąt cech (pogrupowanych w cztery kategorie: technika, osobowość, predyspozycje fizyczne oraz psychiczne) i wszystkie je powinien brać pod uwagę. Bo nawet ze świetnie podającego i szybkiego pomocnika będzie trzeba nie rozgrywać, jeśli nie jest on kreatywny, zdeterminowany i ruchliwy. Ta złożoność cieszy, ale radość psuje fakt, że cech jest... za dużo. Bo przecież umiejętność gry głową można by określić jedną liczbą, zamiast rozdrabniać się na dość dyskusyjne: celność i siłę głowkowania. Po-

dobnie zresztą rzecz się ma ze strzałami, podaniami czy nawet rzutami z autu!

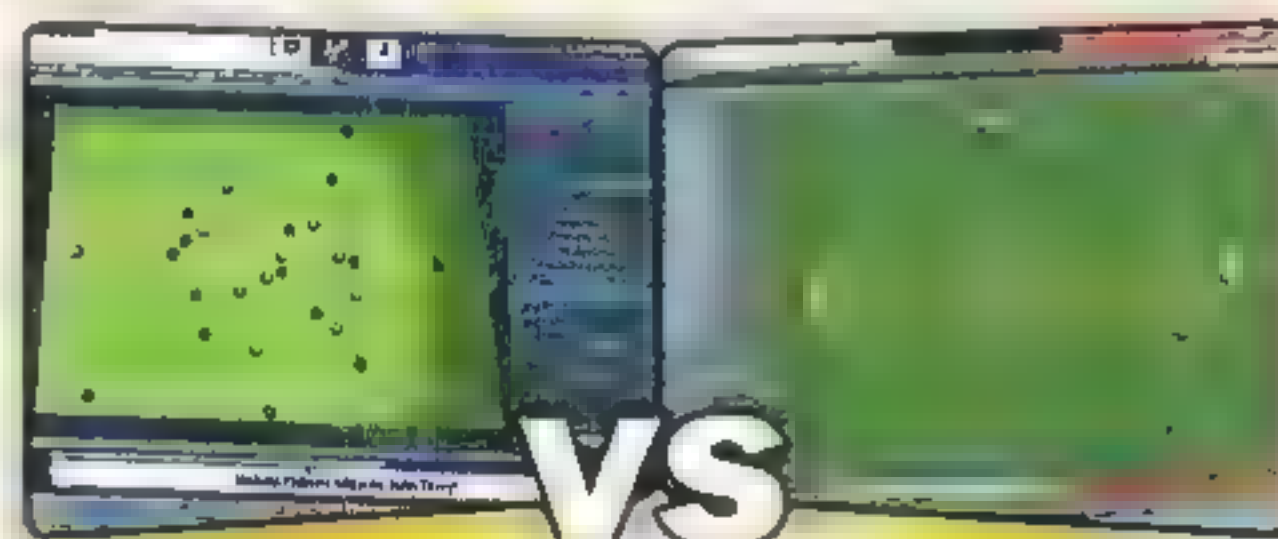
Jak widać, Championship Manager 5 jest bardzo rozbudowany – a nie wspomniałem jeszcze o skomplikowanym systemie treningów, wyszukiwaniu nowych graczy, transferach, podpisywaniu kontraktów czy kilku innych możliwościach zapracowania sobie na trenerską wypłatę. **Ale choć gra ma tak wiele opcji, nie zachwyca.** Po pierwsze dlatego, że niemal wszystkie one były już w poprzedniej części – jedynym istotnym ulepszeniem jest to, że możesz normalnie poruszać się po grze i np. dokonywać zmian, kiedy komputer generuje wyniki spotkań. Po drugie – i to jest główna wada CM 5 – grywalność szwankuje.

Niestety – to już nie jest ten stary, dobry Championship Manager, który powodował uzależnienie. Teraz naprawdę w każdej chwili możesz przestać

grać i... nie sprawi ci to przykrości. Denerwują zwłaszcza niedopracowane drobiazgi. Zdarzyło mi się na przykład, że menedżer klubu, który chciał kupić ode mnie zawodnika, podbił cenę, pomimo że zgodziłem się na jego wcześniejszą ofertę. Może jak handlarz z „Żywotu Briana” był zawiedziony tym, że się nie targuje? Innym znów razem rozpocząłem grę nową drużyną i przełożeni kazali mi wywalczyć miejsce gwa-

rantujące start w europejskich pucharach. Wszystko fajnie – tyle że byłem trenerem brazylijskiego klubu. Niby to niewielkie błędy, ale jest ich naprawdę dużo i przez nie gra sporo traci.

Są też poważniejsze wady, jak np. zachowanie zawodników podczas spotkań. Mecze są wciąż dwuwymiarowe – z góry obserwujesz poczynania swojej jednostki symbolizowanej przez kółeczka (zetony? pionki do chińczyka?). Ale o ile w CM 03/04 te pionki udanie udawały mecz piłkarski, o tyle teraz udaje im się



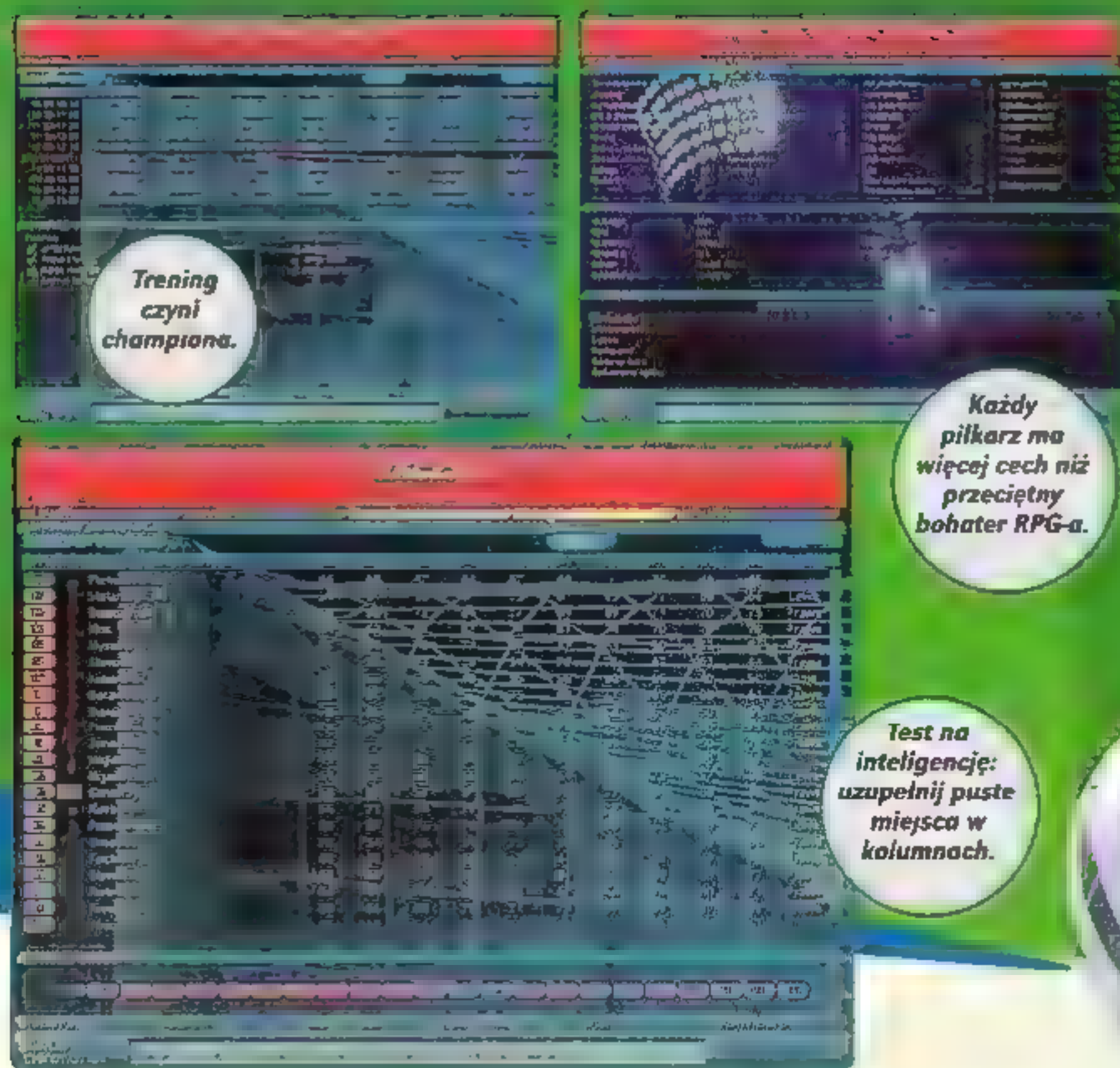
Championship Manager 5

Jesli chodzi o liczbę opcji i stopień skomplikowania rozgrywki, ma to, co miały poprzednie części serii. Niestety, niska grywalność i duża liczba błędów sprawiają, że CM 5 nie jest rewelacją, jakiej oczekiwalismy.

Football Manager 2005

Gra Sports Interactive czyli studia odpowiedzialnego za poprzednie części Championshipa. I to się czuje! Choć opcje trenerskie są niemal identyczne jak w CM 5, Football Manager o wiele bardziej wciąga.

tylko doprowadzić gracza do pasji. Bo jak zareagować, kiedy bramkarze w panice wybijają piłkę na rzut róg lub aut, choć najbliżsi piłkarze przeciwnej drużyny znajdują się w odległości 20 metrów? Czy można poczuć, że rozgrywka jest realistyczna i zaangażować się w nią, jeśli przy ofensywnym rzucie z autu zdarza się, że na polu karnym jest więcej napastników niż obrońców? I kolejny zarzut wobec najnowszego



Trening
czyni
championa.

Każdy
piłkarz ma
więcej cech niż
przeciętny
bohater RPG-a.

Test na
inteligencję:
uzupełnij puste
miejsca w
kolumnach.



Gdzie dwóch się bije
tam EA korzysta?

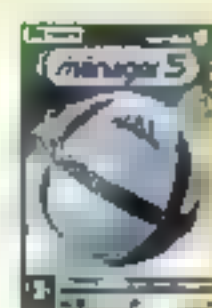
Świetna grafika (mecze w trójwymiarze na siłniczku Fify!), bardzo rozbudowany panel opcji trenerskich i menedżerskich, pełna kontrola nad finansami klubu, interesujący tryb kanery, kilka poziomów trudności do wyboru - cała masa innych ciekawych możliwości sprawiły, że Total Club Manager 2005 z EA Sports okazał się w poprzednim roku rewelacją. Jeśli jeszcze nie grałeś - spróbuj koniecznie

Championshipa - zwycięstwa przychodzą zbyt łatwo, co może i pozwala poczuć się prawdziwym mecho, ale niezbyt dobrze świadczy o realizmie gry.

Jak już wspomniałem - mecze oglądasz w widoku 2D (również odrobine niedopracowanym). I choć ten tryb w poprzednich częściach sprawdzał się bez zarzutu, to jednak czas leci, a konkurencja nie śpi i tworzy gry takie jak Total Club Manager 2005, gdzie spotkania prezentowane są w świetnie wyglądającym trójwymiarze (patrz: ramka). Menu prezentuje się nieźle, jest nawet kilka „skórek” do wyboru, ale grafika nie jest mocną stroną CM 5. Podobnie rzecz ma się z dźwiękiem - nie można powiedzieć, aby budował on napięcie podczas oglądanych meczów. Brakuje też muzyki, która kołoby zszargane trenerskie nerwy. I choć to manager, a więc oprawa

audiowizualna nie jest najważniejsza, chciałoby się czegoś więcej.

Opuszczenie serii Championship Managera przez ekipę Sports Interactive nie wyszło grze na dobre. „Piątka” jest dużo słabsza niż poprzedniczki, zawadzając - co dziwne - przede wszystkim pod względem grywalności, która była przecież znakiem firmowym serii. Dodatkowo, CM 5 nie oferuje prawie żadnych nowości, a nawet jest pozbawiony kilku interesujących opcji z poprzedniej części (m.in. mniej jest kontaktów z mediami). Twórcy najnowszego Championshipa nie ustrzegli się też wielu błędów, które mają niemały wpływ na realizm rozgrywek, a już na pewno na samopoczucie gracza. A chyba nikt nie lubi się wkurzać przy komputerze, prawda?!



Championship Manager 5

Producent:
Eidos

Dystrybutor PL:
Cenega

<http://www.championshipmanager.com/>

cena
99,90

Wymagania: procesor 700 MHz, 128 MB RAM, grafika 4 MB

• bardzo wiele opcji trenerskich i menedżerskich
• rozbudowany panel taktyki - 61 lig z 26 krajami

• mało innowacji - wiele mniejszych i większych błędów - dziwne zachowanie się na boisku piłkarzy - gra zbyt łatwa - gdzie się podzieliła grywalność?

Choć bardzo rozbudowana, to jednak ma kilka i pełna błędów gra. Fani serii będą zawiedzeni. Powinno być lepiej.



Autor: Phnom Penh

Konkurs SMS



Do wygrania 15 gier Championship Manager 5!

Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Czy w serii Championship Manager wcielasz się w menadżera:

- A. Klubu piłkarskiego
- B. Sieci fast food
- C. Sieci dealerów samochodów

Odpowiedź znajdziesz na oficjalnej stronie gry: www.championshipmanager.pl.

Odpowiedź wpisz według schematu:

CLCM5.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C)

I wyślij SMS-em pod numer **7164**!



Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto)
Na zgłoszenia czekamy do 14 czerwca 2005 r.

Fundatorem nagród jest Cenega

ACT of WAR

DIRECT ACTION

Terrorysty chcą zniszczyć Amerykę i o mały włos im się to udaje. Czołgi na ulicach San Francisco, a na okładce Kapitol w ogniu – tę grę mogli zrobić tylko Francuzi.

nicznymi i kosztami na śmieci. Stalowe gąsienice mają co miażdżyć! Z drugiej strony, wszystko to zasysa moc obliczeniową komputera jak trąba powietrzna i tylko bardzo mocne maszyny nie dostaną czkawki.

Gdy żołnierze wkroczą do budynku, widzisz, jak przemieszczają się w środku, a nawet wychodzą na dach. Możesz polecić snajperowi, aby chirurgicznie precyzyjnym strzałem ubił stojącego w oknie nieboraka, albo rąbnąć raz a porządnie z działa głównego, posyłając w diabły całe piętro i ścianę frontową.

Za każdego schwytanego dostajemy kasę i jest to jedno z głównych źródeł dochodu. Nie dociekam, gdzie tu logika. Ważne, że przełamano tradycyjny w RTS-ach motyw wydobywania surowców (co nie oznacza wcale, że nie mamy tu tradycyjnych rafinerii, ciężarówek etc.) i rozgrywka na tym zyskała. Ponadto jeńców można wymienić na informacje o wybranym obszarze pola walki. Warto więc czasem zdjąć palec ze spustu, chociaż ręka świeżbi.

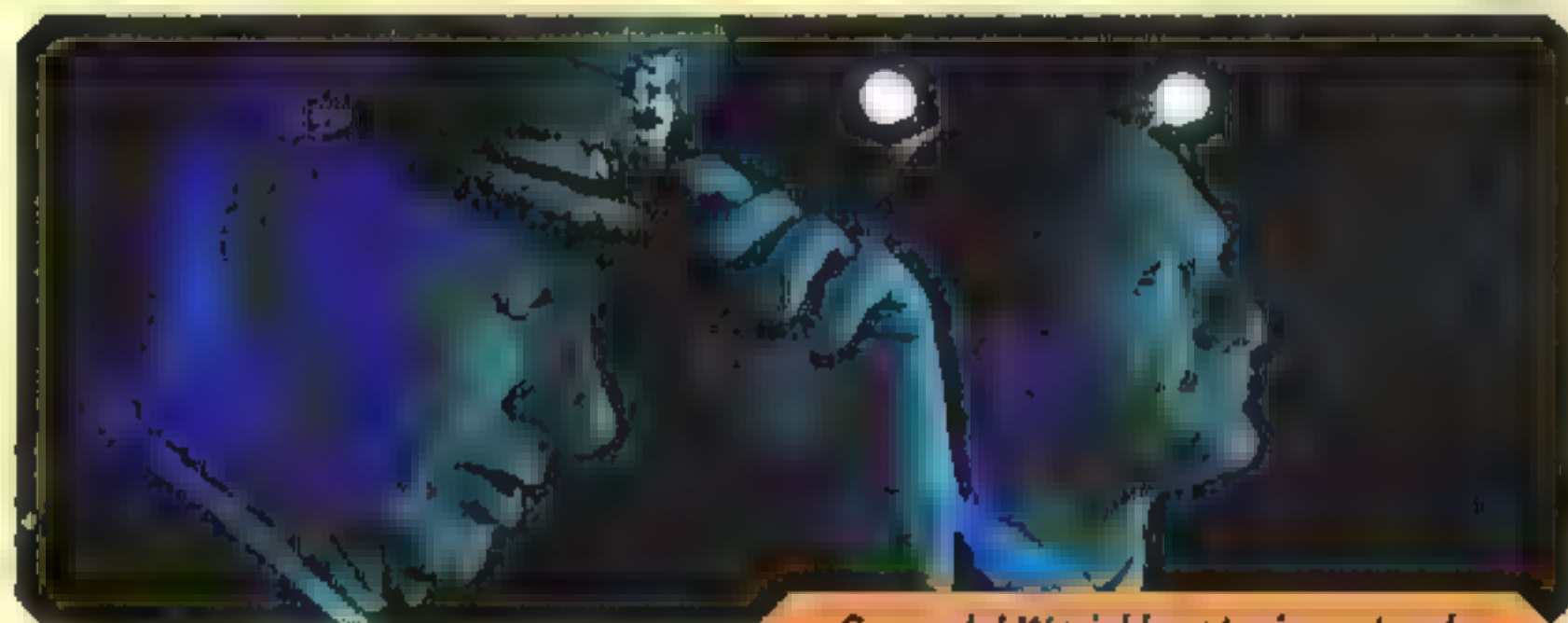
AoW wyraźnie puszcza oko do tych graczy, którzy nie przepadają za kosmicznymi klimatami i wykazują przywiązanie

Złośliwi powiedzą: miło dla odmiany popatrzyć, jak raz to G.I.

Joe są w defensywie. Na szczęście awantura kończy się dobrze, wrogowie zostają pokonani, agresja odparta. Morał jest jak najbardziej zrozumiały: komu jak komu, ale Stanom Zjednoczonym to ty, robaczku, lepiej nie nadeptuj na odcisk. Nie daj Boze, żebyś uczynił względem nich jakiś „act of war”, bo wtedy oni podejmą „direct action”, a to oznacza już tylko jedno... Nie jest ważne, w jakim zakątku świata mieszkasz. Jeśli jesteś wieśniakiem – uciekaj w góry. Jeżeli jesteś dyktatorem, pakuj manatki i wiesz z kraju. Jeżeli jesteś czołgista, czym prędzej wylaz z pojazdu i ręce do góry!

Act of War zbierze zapewne skrajne recenzje. To prawda, że można zarzucić grze wtórność, infantylność, nadęty patos... Ale ponad tym wszystkim uczciwie trzeba przyznać, że to produkcja bardzo dobra: wciągająca, starannie wykonana, zapewniająca wiele godzin porządnej zabawy. **Jest RTS-em zwykłym i jednocześnie niezwykłym, a przynajmniej z pewnością takiego udaje.** Skąd to wrażenie?

Polem walki jest przeważnie miasto. Nie zwykła zbieranina kwadratowych klocków pokrytych teksturą z oknami, ale prawdziwa aglomeracja ze skwerami, światłami na skrzyżowaniach, latarniami, ławeczkami, zaparkowanymi samochodami, budkami telefo-



Generale! Wyciekły pytania maturalne.

Upiększasz przy tym chodnik stertą gruzu, a po krótkiej nawale artyleryjskiej krajobraz zamienia się w gmatwaninę żelbetonowych płyt i stalowych prętów. Ze zniszczonych hydrantów tryskają fontanny wody. **Pojedynczy żołnierze biegają pośród pogorzeliska, wróg wali nie wiadomo skąd – klimat jak na prawdziwej wojnie.**

Żołdacy też jakby bardziej życiowi: potrafią kryć się za przeszkodami, możemy kazać im się czołgać, zaś straciwszy ramię lub nogę, wiją się w konwulsjach nieprzytomni z bólu. I tu kolejny miły akcent, wystarczy bowiem wezwać śmigłowca ratowniczy, by zabral ich do szpitala. Bagatelka? A czy w jakimś innym RTS-ie zdarzyło się, aby przeciwnik wobec bezsensowności dalszego oporu skapitulował? **Koniec z formułą „take no prisoners”. Tutaj brać jeńców nie tylko można, ale wręcz należy.**

do konwencjonalnego, ziemskiego arsenału. Owszem, zdarzają się tu mechopodobne cudactwa, lecz większość jednostek to pocziwe, znajome z poligonów żelastwo. Można się do woli napatrzeć na samoloty zwiadowcze Predator, śmigłowce Apache, Commanche i Mi-24, Abramsy, Bradleye, T-80, działa samobieżne. **Jednym zdaniem – od szeregowca z bagnietem do niewidzialnego latającego skrzydła B2 i jak najbardziej widzialnych A-10.**

Plota

**Niekoniecznie
potwierdzone
informacje**

Scenariusz do Act of War oparto na najnowszej powieści Dayle'a Browna pod tym samym tytułem. Dayle to emerytowany kapitan lotnictwa i znany za oceanem pisarz technothrillerów (popełnił m.in. „Wings of Fire”, „Plan of Attack” oraz „Dreamland”).



CLICK TRICK!

Naciśnij Enter, wpisz w linii komend jedno z poniższych hasł i potwierdź Enterem.

duckhunt
keyholemaster
fortknox
yespeekaye

(z klawiszem razowej w dziesiątce wszystkich) (ratuje budżet) (ogni w niebiosach)

To ci „Swinia” - samolot szturmowy A-10 Warthog.

Nawet piechota występuje w kilku odmianach – są snajperzy, zwykłe mięso armatnie, elita z Delta Force i policyjni S.W.A.T. Komandosi wyglądają i poruszają się jak prawdziwi, nie zaś jak kukielkowi żołnierzyki z C&C. Zamiast plastikowych czołgów-zabawek oko cieszą pojazdy pokryte kamuflażem khaki. Te modelarskie zabiegi nie ukryją jednakowoż faktu, iż AoW nie jest grą dla maniaków realizmu. Zgorszy ona również strategów lubujących się w wypróbowywaniu na przeciwniku perfidnych manewrów. O nie! Tutaj po prostu nie ma na

wujesz zapłacić, nastawiając się na systematyczne i metodyczne oczyszczanie każdej piędy ziemi. A tu klops! Dowództwo oraz nieubłagana konieczność pędzą cię bezlitośnie naprzód. Myślisz sobie: zaraz zdobędę tę baterię dział i będę miał chwilę spokoju na okrzepienie i podreperowanie sił. Nic z tego! Po tej baterii będzie trzeba zlikwidować bunkier, most, radar... **Co rusz musisz wypełniać wskazane zadania, czas upływa nieubłagannie, a cele leżą coraz głębiej na terenie przeciwnika.**

otoczka jest dodatkiem do gry, czy może na odwrót. W przeciwieństwie do panującej ostatnio mody na cut-scenki generowane przez engine graficzny, tutaj **możemy oglądać prawdziwych aktorów i prawdziwe lokacje.** W wielu scenach występują gromady statystów, akcja rozgrywa się w atrakcyjnych turystycznie okolicach.

Przez ekran przewalają się takie tabuny wszelkiej maści sprzętu wojskowego, że przebić to by mogła chyba tylko ekranizacja „Czerwonego sztormu” Toma Clancy’ego. Po prostu trzecia wojna światowa. Z tymi batalistycznymi obrazami silnie kontrastują kameralne ujęcia z udziałem trzech aktorów, ewidentnie kręcone w blueboxie i przywodzące skojarzenia z Teatrem Telewizji. Nie obrażając tego ostatniego, bo scenariusz AoW jest, ehm... bez komentarza. Aktorstwo kiepskie, reżyseria słaba. Całość trzyma poziom filmów akcji klasy „C” i to raczej tych o najniższym budżecie, rozpoznawalnych wyłącznie na kasetach wideo. Chcesz poczuć przedsmak – odwiedź oficjalną stronę internetową.

Skąd zatem wzięły się wysokie oceny? AoW to wszakże tylko dobry RTS, który nie odmieni oblicza gatunku. Zgoda, ale przecież kolejne modele samochodów sportowych to też tylko dobre wozy mające cztery koła, kierownicę, mocny silnik



i ładną sylwetkę, w gruncie rzeczy niewiele wnoszące do tematu. A przecież nie zmienia to faktu, że przyjemnie jest poprowadzić taką brykę.

Przez ekran przewalają się takie tabuny sprzętu wojskowego, że przebić to mogłaby tylko ekranizacja „Czerwonego sztormu” Toma Clancy’ego.

nie czasu. **Bo chociaż zaszufladkowany jako RTS, AoW jest przede wszystkim grą akcji.**

Spoglądasz na mapę. Morze wrogów, cały teren pokryty wrażymi umocnieniami i instalacjami. Gdzieś w narożniku mała niebieska kropczka – twoja baza. Przyzwyczajony do RTS-ów, bo przecież ukończyłeś ich już dziesiątki, oczekujesz długiej, wyniszczającej walki. Rozbudo-

ku. Nie lubuję się w tego rodzaju atrakcjach, ale tutaj naprawdę zdają one egzamin. Po pierwsze scenki nie powtarzają się, a po drugie znakomicie współgrają z rzeczywistością na ekranie. Ponadto stanowią pewien pomost pomiędzy grą a filmem.

No właśnie; filmem... czyli elementem wzbudzającym najwięcej kontrowersji. Właściwie to nie wiadomo, czy filmowa

Twoi ludzie są bezustannie w biegu. Zatrzymać się, znaczy polec. **Perfekcjonisci szczerzą szybko, tutaj rządzi prowizorka.** Atmosferę podgrzewają korespondujące z akcją filmiki, pojawiające się często w narożnym okienku.



Act of War: Direct Action

Producent: Eugen Systems

Dystrybutor PL: brak

<http://www.atari.com/actofwar/>

cen

Multiplayer: tak

Wymagania: procesor 1.5 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB, DVD



walka w miastach - grafika - dużo prawdziwych jednostek - wciągająca



w kampanii walczyliśmy tylko po słusznej stronie - fabuła - cut-sceny: podniecającej najwyżej siedem latka - linia awansu

Wciągający i dynamiczny RTS z wyjątkowym rozmachem. Fabuła naciągana, ale grywalność docenią wszyscy fani gatunku.

GRYWALNOŚĆ

GRAFIKA

DZWIĘK

4+

Autor: Jan Maria Awaria

LOS ANGELES

Mam tak samo jak ty
miasto moje, a w nim...

Objective
Go accept a Respect
Challenge and get the
location's on the
map.

Kolorowa ciemność –
znak rozpoznawczy
nielegalnych wyścigów

Pora dnia nie jest już
ograniczeniem
w łamaniu prawa.

Categories

- City Locations
- Crew Meets
- Respect Challenges
- Street Challenges

Przed nami kolejny konkurent dla
Undergrounda. Czy jest to poważne
zagrożenie dla gry z Electronic Arts?

SRS STREET RACING SYNDICATE

Ta pani nie
prowadzi się zbyt
ciężko...

Biologicznym ojcem SRS jest kon-
cern 3DO, który po ogłoszeniu
upadłości sprzedał prawa do gry
firmie Namco za 1,5 miliona dolarów.
Powstał produkt szampowo do-
bry, bez rewolucji, powielający
ciekawe rozwiązania konkuren-
cji. Na jednej płytce wylądowały roz-
nigłizowane nastki, szybkie wozy, full kolor
grafika, coolowa muza i lightowy model
jazdy. Do ciasta dodano krem, nie zatu-
szował on jednak posmaku zakalca.

Obowiązek recenzencki nakazuje mi wspo-
mnąć o innych lądząco podobnych grach.
Można stwierdzić, że produkt Namco
to ciekawa mutacja (aby nie rzeć: klon)
mistrzów tego gatunku, m.in. NFS:U2 i Mid-
night Club 2. Nielegalne uliczne wyścigi
w nocnej scenarii to wdzięczny temat, któ-
ry kręci nie tylko rozpieszczonych mato-
łów. A ponieważ zarówno w realnym, jak
i wirtualnym świecie undergroundowego
rajdowca podstawą egzystencji jest dobra
zabawa, tego typu gra po prostu
musi posiadać nieskompliko-
wany model jazdy.

Tę wytyczną progra-
miści pracujący
nad SRS nie

wzięli sobie jednak
do serca. Mimo że gra zali-
cza się do perfidnie arcade'owych
ścigalek, to w porównaniu z NFS:
Underground 2 jest dużo bardziej
realistyczna. Po pierwsze, karoseria aut
ulega prawom fizyki i trzeba ją naprawiać.
Niestety, uszkodzenia samochodów nie
wpływają na sposób jazdy. Nie najgorzej
jest natomiast przy wchodzeniu w ostre
zakręty – tu każda niekompetencja kończy

Produkt Namco to
ciśkawy klan mistrza
tego gatunku – NFS:U2.

się niezłym bączkiem. Street Racing Syn-
dicate lepiej niż NFS ukazuje też działanie
„turboprzyspieszenia”, czyli Nitro. Wielkie
prędkości są tu stonowane, ale i tak towa-
rzyszy im efekt rozmycia obrazu.

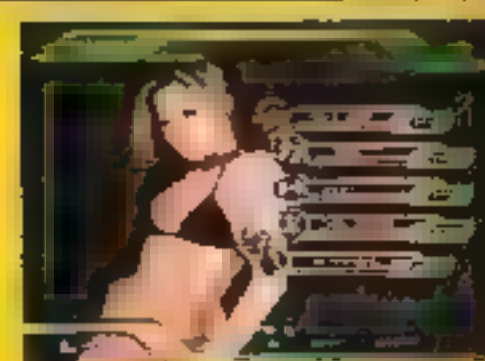
Na obmyślenie sposobu prowadzenia
rozgrywki zabrakło niestety programi-
stom czasu. Skorzystano
więc ze „schematu

matu znanego z NFS: Underground 2.
Na mapach miast (jeździmy po Los
Angeles, Filadelfii i Miami) poro-
zrucano punkty, w których możemy na-
być nowe części czy wziąć udział w wy-
ścigach.

Wraz z kolejnymi wygranymi zdobywasz
prestż i pniesz się w hierarchii miejsco-
wych bad boyów. Im dalej w las, tym lep-
sze i szybsze wozy, a więc i coraz ciekaw-
sze doznania. Street Racing Syndicate
niestety nie jest aż tak grywalny jak cho-
by najnowszy NFS:U. Gra się fajnie, ale
nic poza tym. SRS mo-

Pieniądza,
sława
i dziewczyny

W grze, oprócz kasy, sza-
cunku, możesz zdobyć także
serca kobiet. Nie będą to
może prawdziwe uczucia, bo
dziewczyny ega na two-
portfel, brykę, a nie pooglą-
dają sobie przez Ciebie zawsze
można. Szczególnie że po od-
braniu takiej oluminiemu
sprzątażowi swoją nową
zdobycz, możesz podziwiać
w gorących nagrańach wi-
deo. Co prawda ureda pozys-
kanych trofeów jest wysoka
dyskusa, na przewoźnika mę-
jaki i silnik, z drugiej jednak
strony wysiłek odbywający się
na częściej w nocy w ed. tak
zbyt dużo nie widac.



że natomiast poszczycić się bar-
dzo ładną i nieobciążającą sprę-
tu oprawą wizualną. W grze uświad-
czysz także „inteligentniejszej” niż
u konkurencji fabuły i sprytniejszych prze-
ciwników. Nie powinni też narzekać mi-
łośnicy tuningu – mimo że wybór akces-
oriów wpływających na wygląd samocho-
dów nie jest za duży. Jaki więc jest SRS?
To ciekawa alternatywa dla konkurencyj-
nych tytułów i jedna z bardziej interesu-
jących podróbek „Szybkich i wściekłych”.
Ukończyłeś wszelkie możliwe produkcje
o tej tematyce i wciąż ci mało? Grę mogą
polecić. Liczysz na coś więcej? To licz na
siebie.



Street Racing Syndicate

Producent:
Namco

Dystrybutor PL:
brat

<http://www.namco.com>

CBQ

Multiplayer: tak

Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB



AI komputera - grafika - odrobina realizmu



brak innowacji - mało wciągająca

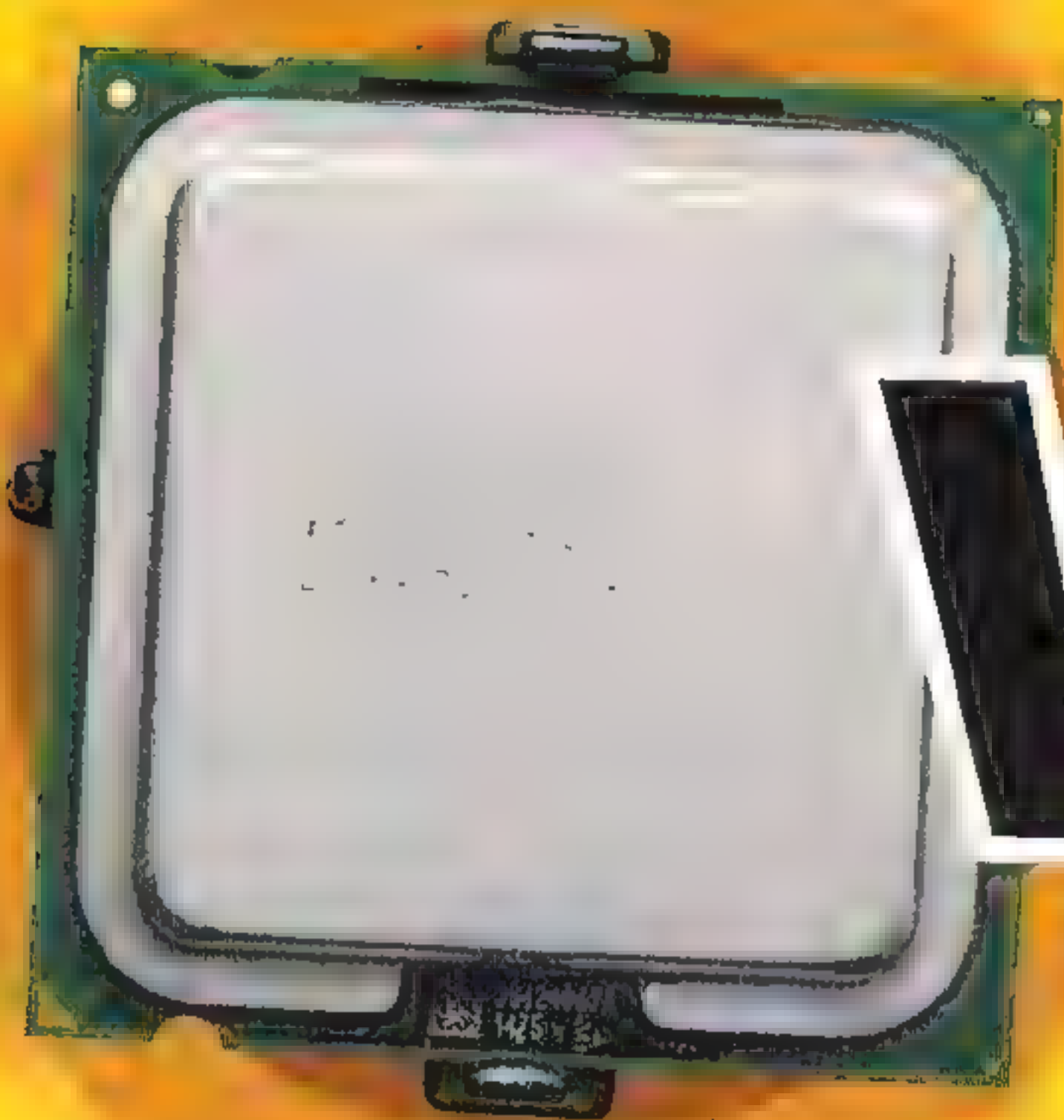
Perzadnie wykonanie
wyścigi to niestety za
mało, aby miłośnicy
wirtualnego tuningu
podeskoczyli z złości.

GRYWALNOŚĆ

GRAFIKA

DZWIĘK

4
OCENA



vs.

Procesory

na start!

Karty graficzne, choć coraz potężniejsze, ciągle uzależnione są od wydajności procesora – gdy ten jest słaby, nawet najdroższa karta nie pomoże osiągnąć płynnej animacji.

Ceny:

Celeron D 325J	(2,53 GHz, 256 KB Cache L2, socket 775)	315 zł
Celeron D 330J	(2,67 GHz, 256 KB Cache L2, socket 775)	335 zł
Celeron D 335J	(2,8 GHz, 256 KB Cache L2, socket 775)	390 zł
Celeron D 340J	(2,93 GHz, 256 KB Cache L2, socket 775)	450 zł
Pentium 4 520J	(2,8 GHz, 1 MB Cache L2, socket 775)	660 zł
Pentium 4 530J	(3,0 GHz, 1 MB Cache L2, socket 775)	725 zł
Pentium 4 540J	(3,2 GHz, 1 MB Cache L2, socket 775)	900 zł
Pentium 4 550J	(3,4 GHz, 1 MB Cache L2, socket 775)	1140 zł
Sempron 3100+	(1,8 GHz, 256 KB Cache L2, socket 754)	450 zł
Athlon 64 3000+	(2,0 GHz, 512 KB Cache L2, socket 754)	560 zł
Athlon 64 3000+	(1,8 GHz, 512 KB Cache L2, socket 939)	560 zł
Athlon 64 3400+	(2,4 GHz, 512 KB Cache L2, socket 754)	900 zł

Dlatego też po opisie kart graficznych, który zamieściliśmy w poprzednim numerze, wzięliśmy na nasz Clickowy warsztat **kilkanaście procesorów w rozsądnej cenie!**

Tylko jeden z testowanych przez nas podzespołów kosztuje więcej niż 1000 zł. Pozostałe kupić można już za kilkaset złotych. Ze stajni Inte a do naszej redakcji trafiły cztery Celerony D oraz tyle samo P4 z serii 500 (od modelu 2,8 GHz do wersji z zegarem 3,4 GHz). Wszystkie układy to wersja Socket 775. Honoru AMD bronili

Sempron 3100+ oraz dwa Athlony 64 3000+ i 3400+. Wszystkie trzy współpracowały z podstawką 754. Postanowiłmy także sprawdzić, jak sprawuje się nowy Athlon 64 3000+ przeznaczony do socketu 939.

Wydajność procesora zależy może od jakości i wydajności reszty zainstalowanych w komputerze podzespołów. By więc nic naszych bohaterów nie ograniczało, zbudowaliśmy ekstremalną platformę testową. Za grafikę odpowiedzialny w niej był GeForce 6800 Ultra firmy Gigabyte. Dysk twardy WD Raptor miał pojemność ponad 70 GB, a jego talerze kręciły się z ogromną prędkością 10 000 obrotów na minutę. Jako pamięć wykorzystaliśmy dwa moduły DDR400 firmy Gell (po 512 MB każdy) o czasie dostępu CL2. Duet w postaci potężnej,

Gry (więcej = lepiej). Sterowniki ForceWare 66,93

Processor	Model	Doom 3	Half-Life 2	Far Cry
Celeron D	325J	46	83,6	81,4
Celeron D	330J	48,4	84,9	83,9
Celeron D	335J	49,6	88,2	86,1
Celeron D	340J	50,1	90	87,7
Sempron	3100+	78,9	120,6	113,6
Pentium 4	520J	72,2	115,6	102,5
Pentium 4	530J	65,2	121,6	107,2
Pentium 4	540J	77,4	126,8	112,1
Pentium 4	550J	81,2	132,6	114,9
Athlon 64	3000+ 754	91,1	149,9	125,1
Athlon 64	3000+ 939	87,2	148,9	121,5
Athlon 64	3400+	100,8	168,5	135,3

Testy syntetyczne (więcej = lepiej)

Processor	Model	3DMark05	PCMark04
Celeron D	325J	4653	3436
Celeron D	330J	4774	3588
Celeron D	335J	4822	3770
Celeron D	340J	4889	3902
Sempron	3100+	4970	3669
Pentium 4	520J	5054	4522
Pentium 4	530J	5098	4785
Pentium 4	540J	5131	5070
Pentium 4	550J	5148	5334
Athlon 64	3000+ 754	5010	4035
Athlon 64	3000+ 939	5016	3828
Athlon 64	3400+	5047	4692

karty graficznej i wydajnego procesora może skosztować tyle prądu, że do zasłania reszty już nie pozostanie. Dlatego naszą platformę testową wyposażyliśmy w 420-watowy zasilacz firmy Chieftec. Oczywiście, test procesorów nie może się odbyć bez odpowiednich płyt głównych. Układy AMD współpracowały z płytami Gigabyte GA-K8NSXP, jedna była w wersji z socketem 754, a druga podstawkę 939. Obie zaś bazowały na chipsecie nForce3 firmy NVIDIA. Procesory Intelu swoje możliwości mogły pokazać na płycie Gigabyte'a GA-8IPE775, bazującej na chipsecie i865PE. Wszystkie procesory chłodził potężny cooler Pentagram Freezone 120 Cu +.

koniec drugiego kwartału, kiedy to na półki sklepowe w końcu trafi Windows XP x64 Edition oraz 64-bitowy Unreal Tournament i taki sam Far Cry. A co się stanie, gdy na nowym Windowsie odpalisz standardowe, 32-bitowe gry i programy? Zamiast przyspieszyć, aplikacje te zwolnią,

Przeprowadzone przez nas testy podzielić można na trzy grupy. W pierwszej znalazły się benchmarki syntetyczne, a więc programy stworzone z myślą o testowaniu wydajności komputera

z nich, P4 550, poradził sobie np. z konwertowaniem filmów do formatu DivX średnio aż o dwie pół minuty szybciej niż Athlon 64 3400+. Jeszcze gorzej było z procesorami AMD, gdy zmusiliśmy je do bardzo intensywnego (lama -v -V 0 -q 0 -k -m s) konwertowania wave'a do mp3. Tutaj układy Intelu okazywały się nawet dwukrotnie szybsze



Trzeci i ostatni blok testów zawierał to, co tygrysk lubią najbardziej. Żadne więc tam testy syntetyczne czy konwersje. **Sprawdzaliśmy wydajność procesorów w różnych grach.** Tutaj sytuacja uległa diametralnej zmianie. Zarówno bowiem w Half-Life 2, Far Cry, jak i w Doom 3 procesory AMD w tyle zostawiły intelowskich konkurentów. P4 550J (3,4 GHz) nie potrafił sobie poradzić nawet z Athlonem 64 3000+. A Sempron praktycznie zdeklasował całą gromadkę Celeronów. Oczywiście, by mieć pełen przegląd sytuacji, spójrz do zamieszczonej obok tabeli z dokładnymi wynikami.

Choć Celerony D i P4 z serii 500 bazują na tym samym rdzeniu o nazwie Prescott, to różnią się zasadniczo. Pentium 4 posiada cztery razy więcej pamięci cache L2 (1 MB vs. 256 KB), a także pracuje z szyną systemową o zegarze 800, a nie 533 MHz. P4 posiada także aktywną technologię HyperThreading. Pierwsze, co rzuci się w oczy po uruchomieniu komputera z procesorem obsługującym HyperThreading, to znacznie szybsze przełączanie się Windowsa pomiędzy wieloma uruchomionymi jednocześnie programami. To jednak nie wszystko. **P4 lepiej poradzi sobie w sytuacji, gdy równocześnie będziesz grać i np. konwertować film DVD do formatu DivX.**

Procesory AMD nie posiadają technologii HyperThreading. Zamiast tego Athlon 64 już od dłuższego czasu zdolne są do pracy z 64-bitowymi programami. W sprzedaży ciągle jednak nie ma praktycznie ani jednej gry czy popularnego programu, który mógłby pokazać zalety 64-bitowych procesorów (warto dodać, że najnowsze Pentium 4 z serii 5x1 oraz 6xx także posiadają już 64-bitowe rozszerzenia). Sytuacja ta ma ulec zmianie pod

średnio o 5-6 procent. A niektóre w ogóle nie będą się chciały uruchomić - potrzebne mogą być nowe, 64-bitowe wersje programów i odpowiednie sterowniki. Nie ma jednak co płakać. **64-bitowe Athlony 64 i P4 świetnie przecięli sobie radzą także z obecnymi, 32-bitowymi grami i programami...**

(3Dmark05 oraz PCMark04). Kolejna grupa obejmowała konwersję filmów DVD do formatu DivX oraz konwertowanie muzyki z płyty CD (format wave) do mp3. Wykorzystaliśmy do tego program XMPEG (dwa kodeki, DivX oraz XviD) oraz kodek Lame w wersji 3.96.1. W tych zadaniach zdecydowanie lepiej prezentowały się procesory Intelu, a w szczególności cała rodzina P4. Najwydajniejszy

Aplikacje użytkowe (mniej = lepiej)

Processor	Model	LAME	XMPEG DIVX	XVID
Celeron D	325J	07:05	08:18	09:14
Celeron D	330J	06:44	07:56	08:51
Celeron D	335J	06:24	07:38	08:29
Celeron D	340J	06:20	07:20	08:14
Sempron	3100+	12:31	09:35	10:12
Pentium 4	520J	06:21	06:21	06:55
Pentium 4	530J	05:56	06:00	06:31
Pentium 4	540J	05:33	05:40	06:06
Pentium 4	550J	05:14	05:23	05:49
Athlon 64	3000+ 754	11:05	08:55	09:27
Athlon 64	3000+ 939	12:29	09:18	09:50
Athlon 64	3400+	09:22	07:50	08:14

Wnioski

Wybierając konkretny procesor, musisz przede wszystkim określić swoje wymagania. **Jeśli interesują cię jedynie gry, wtedy wybór jest prosty - procesory AMD** - i to nie ważne, czy Sempron, czy Athlon 64.

Procesory Intelu w chwili obecnej polecieć można natomiast wszystkim tym, dla których granie nie jest priorytetem, a często pracują z kilkoma aplikacjami jednocześnie, a także tym, którzy często konwertują muzykę czy filmy do formatów mp3 i DivX.

Wybierając procesory AMD, warto zastanowić się nad zakupem układu w wersji socket 939. Nie dość bowiem, że ma on dwukanałowy kontroler pamięci (który potrafi znacznie zwiększyć wydajność Athlona), to na dodatek wszystkie nadchodzące w tym roku procesory AMD, włącznie z dwurdzeniowymi wersjami Athlona 64, będą przeznaczone właśnie pod podstawkę 939. Semprony natomiast po prostu w wersji 754. Jeśli kupisz taki procesor, w przyszłości w prosty sposób będziesz mógł się przesiąść na wydajniejszego Athlona, a na dodatek otrzymasz 64-bitową platformę!

Podobnie sytuacja wygląda w przypadku Intelu. Kupując Celerona D, warto zaopatrzyć się w wersję na Socket LGA775, by później mieć spore możliwości rozbudowy, z 64-bitowymi procesorami włącznie. Niestety, w obecnych płytach z podstawką LGA775 nie zainstalujesz dwurdzeniowych P4. A te w sprzedaży mogą pojawić się jeszcze przed wakacjami...

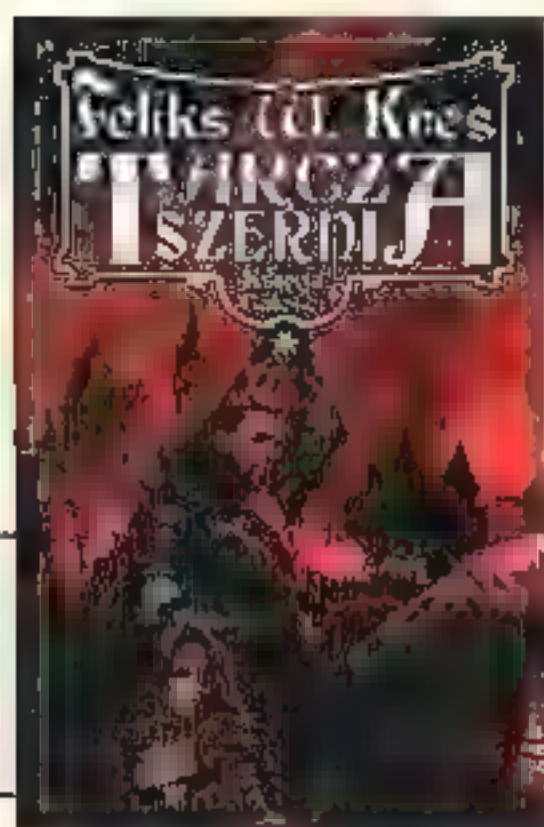
Inny świat według Kresa

Feliks W. Kres jest laureatem nagrody im. Janusza A. Zajdla. Uhonorowano go również wyróżnieniem magazynu „Sfinks” oraz Śląską dla najlepszego twórcy roku za powieść „Pani Dobrego Znaku”. Kres jest autorem kilkunastu opowiadań i 9 powieści, w tym 6 z cyklu szererskiego.

„Tarcza Szerni” to szósta powieść o świecie Szereru. **Czytelnicy poznają dalsze losy książeczki Rialoty Ridarety, córki legendarnego pirata, Demona Walki.** Przywrócona niegdyś do życia za pomocą magicznego artefaktu Rubinu Córki Błyskawic, jednooka książeczka staje się celem ataku potężnych Przyjętych, mędrców Szerni.

Delikatna równowaga świata zależy od tego, co stanie się z piękną książeczką, zwaną wśród piratów Ślepą Foką Ridia.

Teraz my także możemy zaokrętować się na Złotego Trupa, statek Ridii. Czas zmierzyć się z przygodą... Czy „Tarcza Szerni” powtórzy sukces „Króla Bazmiorów”? Odpowiedź znajdziecie na kartach książki.



Autor: Feliks W. Kres
Wydawca: Mag
Rok wydania: 2005
Stron: 304
Edycja: oprawa miękka
Cena rynkowa: 25 zł

Konkurs SMS!

Do wygrania pięć egzemplarzy „Tarczy Szerni” Feliksa W. Kresa!

Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Jaką nazwę nosi świat, w którym rozgrywa się akcja cyklu „Księga Całości”?

- A. Dysk
B. Szerer
C. Śródziemie

Odpowiedź wpisz według schematu:

C...SWX, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C).

(Wysłaj SMS-em pod numer 1704)

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).

Na ogłoszenie czekamy do 14 czerwca 2005r.



Fundatorem nagród jest Wydawnictwo Mag

Słuchawki Media-Tech Virgo

Stereofoniczne słuchawki z mikrofonem Virgo to nowa propozycja dla użytkowników, którzy korzystają z komputerowych połączeń telefonicznych i komunikują się ze sobą podczas gier sieciowych.

Virgo na pewno nie przypadnie do gustu profesjonalnym graczom, którzy korzysta-

ją raczej z pełnych słuchawek nausznych. Jest to natomiast całkiem konkretna propozycja dla użytkowników, którzy grają rekreacyjnie.

Od razu zwraca uwagę interesująca, oszczędna i zwarta budowa, dzięki której sprzęt jest lekki (43 g) i stosunkowo wygodny. Virgo to słuchawki douszne. Dla wielu użytkowników wadą takiej konstrukcji są małe membrany głośników, które nie dają wrażenia głębokiego basu. **Przeznaczeniem Virgo jest jednak komunikacja i w tym zakresie urządzenie nie zawodzi.**



Interesujący wygląd, nieco za krótkie ramię mikrofonu i brak regulacji wielkości „zauszniaka”.

Ramię, na którym zainstalowany jest mikrofon, zostało wykonane z tworzywa, które jest na tyle elastyczne, że można je trwale odchylić do najwygodniejszej dla użytkownika

Media-Tech Virgo

Producent: <http://www.media-tech.pl/>

Dystrybutor w Polsce: <http://www.media-tech.pl/>

elastyczne ramię mikrofonu • niewielka waga • regulacja głośności na kablu • niska cena

brak regulacji ramienia mikrofonu • niepełna regulacja tapki na małżowinę uszną

Cena: 29,99

• pasmo przenoszenia: 100 Hz - 18 kHz
• czułość: 58 dB ± 2 dB
• waga: 43 g
• kabel: 2 m
• regulacja głośności na kablu

Lekkie i praktyczne słuchawki w rozsądnej cenie, niestety nieopóźnione pewnych wad i niedociągnięć

MOŻLIWOŚCI

WYGLĄD

CENA

4

pozycji. Na końcu ramienia umieszczona kontrolka, która jednak się nie świeci. Okazuje się, że w kablowej wersji słuchawek nie jest ona podłączona (producent zapewnia, że będzie działać w modelu bezprzewodowym).

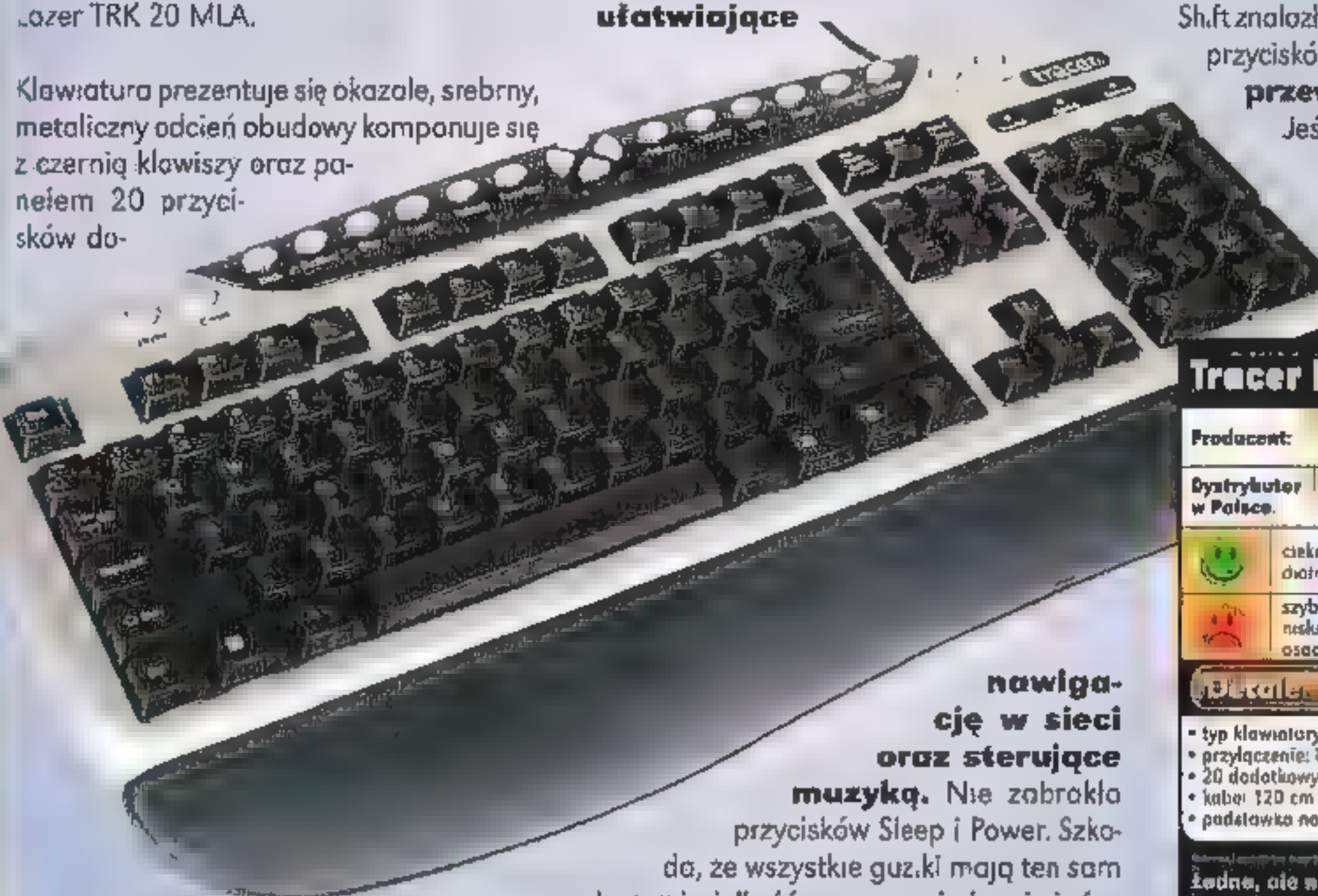
Są też drobne wady, m.in. ramię mikrofonu (zauszniak) pozbawione jest możliwości pełnej regulacji, co sprawia, że w niektórych przypadkach przechyla się ono w dół, poza szczękę (np. podczas intensywnej gry sieciowej). Inny problem to pałk mikrofonu, który powinien mieć zmienną długość, tak by istniała możliwość umieszczenia go bliżej ust.

Klawiatura Tracer Lazer TRK 20 MLA

Firma Tracer sukcesywnie wzbogaca swoją ofertę o kolejne klawiatury multimedialne. Jednym z nowych modeli jest Lazer TRK 20 MLA.

Klawiatura prezentuje się okazale, srebrny, metaliczny odcień obudowy komponuje się z czernią klawiszy oraz panelem 20 przycisków do-

datkowych. Za ich pomocą można otworzyć Mój komputer, uruchomić kalkulator, zająć do skrzynki e-mail. **Są też klawisze ułatwiające**



nawigację w sieci oraz sterujące muzyką. Nie zabrakło przycisków Sleep i Power. Szkoda, że wszystkie guziki mają ten sam kształt i wielkość, przerwy między nimi również mogłyby być większe. Do wad Lazera trzeba zaliczyć także niewysokie tylne nóżki, szybko wycierające się klawisze, a prze-

de wszystkim krótki kabel łączący kontroler z komputerem (jedynie 120 cm). Po kilku dniach intensywnej gry na Lazercie prawy Shift znalazł się wyraźnie niżej od pozostałych przycisków. **Niestety, wady Lazera przeważają nad jego zaletami.**

Jeśli producent nie wyeliminuje niedociągnięć klawiatury, na pewno będzie miał sporo rozczarowanych klientów.

Tracer Lazer TRK 20 MLA

Producent: <http://www.tracer.pl/>

Dystrybutor w Polsce: <http://www.megabajt.com.pl/>

ciekawy design • dodatkowe klawisze multimedialne • niska cena

szybkie wycieranie się klawiszy • krótki kabel • niskie tylne nóżki • jednolite, zbyt blisko siebie osadzone przyciski multimedialne

Cena: 29,90

• typ klawiatury: multimedialna
• przyłączenie: PS/2
• 20 dodatkowych przycisków
• kabel: 120 cm
• podświetlenie: nie

Ładne, ale niedopracowane konstrukcje ze niewielkimi pieniędzmi. Tragicznie krótki kabel przyłączeniowy - bardzo irytujące

MOŻLIWOŚCI

WYGLĄD

CENA

3

Zestaw głośników Media-Tech CARMEN 5.1

Media-Tech ma w swej ofercie kilka interesujących zestawów głośników 5.1. Są to zarówno modele droższe, np. Rumba 5.1, jak i tańsze, w rodzaju Carmen 5.1, przeznaczone głównie do pracy z komputerem.

Zestaw Carmen 5.1 na dzień dobry kluje w oczy opakowaniem, na którym pyszni się czerwone koło z napisem: 1300 W PMPO (Peak Momentary Performance Output). Jak wiadomo, jest to wartość, którą producent może sobie wziąć z księżycą. Realną moc określa natomiast standard AES (oraz mniej pewny RMS), którego jednak producenci podawać nie muszą (brak odpowiednich przepisów w tej materii).

Wewnątrz pudełka kryje się pięć dobrze zabezpieczonych głośników. 13-centymetrowy subwoofer zamknięto w drewnianej obudowie bass-reflex. Głośniczki satelitarne są jednego rozmiaru (również center), maskownice są niestety przyczepione na stałe. Jednakże satelity mają plastikowe (zdejmowane) podstawki. Kontroler



Satelity są tak skonstruowane, że możemy je również powiesić na ścianie (po zdjęciu podstawki).

dźwięku to samodzielne pudełko z regulacją basu, centra, tylnych satelitów i głośności całego zestawu.

Producent podaje, że subwoofer działa już przy 25 Hz, jednak w rzeczywistości staje się wyraźny dopiero po przekroczeniu 40 Hz. Bas jest bardzo głośny, niestety sprawia wrażenie płaskiego, bez głębi przy trudniejszych partiach muzycznych. Zdecydowanie nie jest to najlepszy wybór do zestawu hi-fi, natomiast znacznie lepiej Carmen 5.1 wybrzmiewa w grach. Poszczególne dźwięki (Doom III) są

czytelne i stosunkowo przejrzyste, ich źródło można bez trudu zlokalizować, a bas, mimo że niedopracowany, wystarczająco podkreśla mocniejsze odgłosy. Dość atrakcyjna cena, zadowalająca jakość w grach, porządnny wygląd. **Carmen 5.1 jest na pewno alternatywą dla droższych systemów 5.1.**

Media-Tech CARMEN 5.1	
Producent:	http://www.media-tech.pl/
Dystrybutor w Polsce:	http://www.media-tech.pl/
	długie kable przyłączeniowe • dość atrakcyjna cena • solidne opakowanie i zabezpieczenie urządzenia • poprawna jakość dźwięku w grach • głośniki zew. mogą być zawieszane na ścianie
	raczej nietrwałe, plastikowe podstawki • jednak z pozostałymi satelitami głośnik centralny • przyklejone maskownice głośników • nieciekawe brzmienie w przypadku hi-fi • specyficzny, nierozróżnialny płaski bas
Opis:	cena dystrybutora 179.00 • 6-kanalowy zestaw głośników • subwoofer • 5 satelitów • kolumny ekranowane magnetycznie • moc: 1300 W PMPO • pasmo przenoszenia: 25 - 20000 Hz • głośniki aktywne • zewnętrzny kontroler dźwięku • wymiary: 202 x 202 x 220 mm (gl. basowy), 82 x 95 x 81 mm (satelity)
Poprawny zestaw 5.1 stosunkowo solidnie wykonany i dobrze działający w grach	MOŻLIWOŚCI WYGLĄD CENA 3+

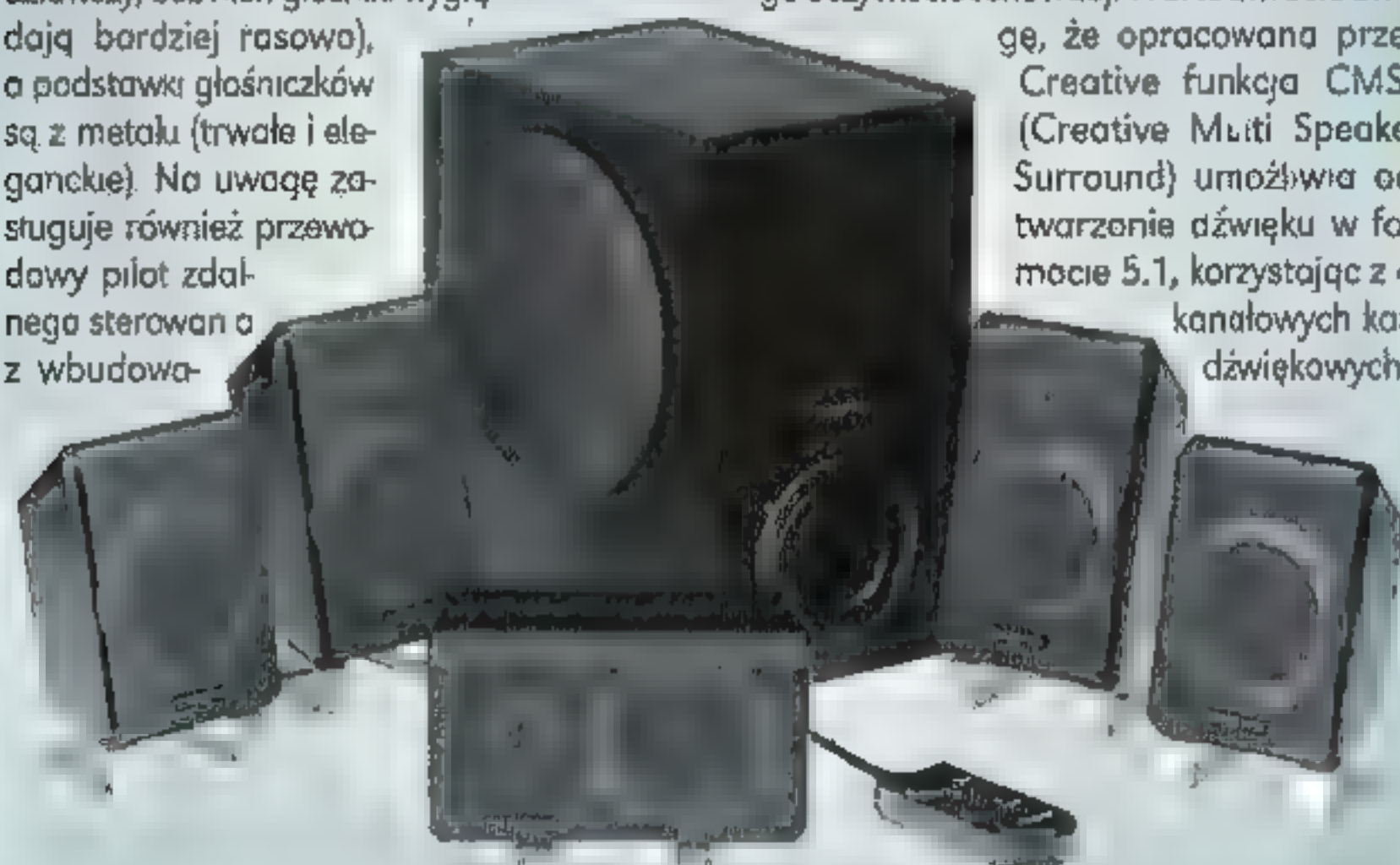
Zestaw głośników Creative Inspire T5900 5.1

Bardzo dobry Creative Inspire T5400 5.1 doczekał się równie dopracowanego następcy.

Inspire T5900 składa się z sześciu głośników. Wyróżniony został nie tylko subwoofer (22 W), ale również poziomy głośnik centralny o zwiększonej mocy skutecznej (RMS) 20 W, zapewniający lepsze wrażenie podczas oglądania filmów. Dwudrożna konstrukcja przednich kolumn ze średnio- i wysokotonowymi głośnikami zapewnia jednolitą pasmo średnich i wysokich częstotliwości. Satelity mają zdejmowane maskownice (prawdę powiedziawszy, bez nich głośniki wyglądają bardziej rasowo), a podstawki głośniczków są z metalu (trwałe i eleganckie). Na uwagę zasługuje również przewodowy pilot zdalnego sterowania z wbudowa-

nym wejściem liniowym i gniazdem słuchawkowym (za jego pomocą regulujemy głośność basu oraz całego zestawu). **Szkoda jednak, że pilot nie jest na podczerwień, kabel znacznie ogranicza jego funkcjonalność.**

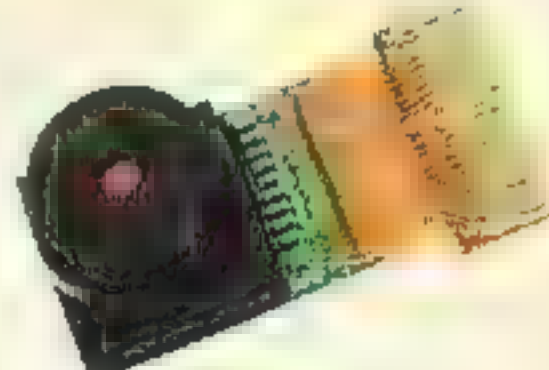
Przednie kolumny połączone są dwumetrowymi przewodami, to niecałkowicie za mało. Przewody tylnych głośników mają zaś 5 m i nie są przymocowane na stałe (dobry pomysł). Charakterystyczną cechą zestawu jest również zewnętrzny transformator, który odrobinię psuje ogólny efekt wizualny (choć można go oczywiście schować). Warto zwrócić uwagę, że opracowana przez Creative funkcja CMSS (Creative Multi Speaker Surround) umożliwia odtwarzanie dźwięku w formacie 5.1, korzystając z 4-kanalowych kart dźwiękowych.



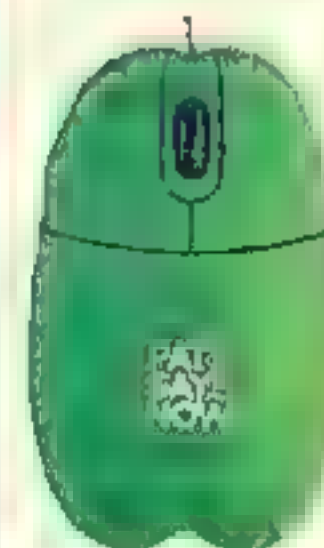
Inspire T5900 brzmi dynamicznie i wyraźnie, centralny głośnik jest mocniejszy i czytelniejszy od kolumn satelitarnych. Bas nie jest przyciążkowy i nie zagłusza innych dźwięków, dobrze się z nimi komponując, również w wyższych rejestrach.

Creative Inspire T5900 5.1	
Producent:	http://pl.europe.creative.com
Dystrybutor w Polsce:	http://www.inventivecommunication.pl/
	dwudrożne kolumny przednie • metalowe podstawki • zaciski na kable w tylnych głośnikach • wyjścia słuchawek w pilocie • świetny design i profesjonalny wygląd • dobra jakość dźwięku w wypadku większych domowych zastosowań
	krótkie kable przednich głośników • brak niezależnej regulacji głośności „tyłu” i „przodu” • zawadzający, duży transformator • pilot na kablu
Opis:	cena dystrybutora 277.00 • 6-kanalowy zestaw głośników • subwoofer (22 W) • 5 satelitów • 2 x przednie 5 W, 1 x centralny 20 W, 2 x tylne 6 W • odstęp sygnału od szumu: >80 dB • łączna moc muzyczna: 74 W RMS • ekran antymagnetyczny • pasmo przenoszenia: 40 Hz - 20 kHz • wymiary: 170 x 285 x 240 mm (bas), 95 x 197 x 95 mm (przód), 95 x 166 x 95 mm (tył)
Świetny zestaw 5.1 do większości domowych zastosowań. Szkoda, że pilot nie jest bezprzewodowy.	MOŻLIWOŚCI WYGLĄD CENA 4+

TransChip przygotowuje nowe sensory do komórek, umożliwiające robienie zdjęć. W połowie roku pojawi się telefon wyposażony w sensor TC7039, który ma aż 2 Mpix rozdzielczości. Trwają również prace nad sensorami 3.2 Mpix!



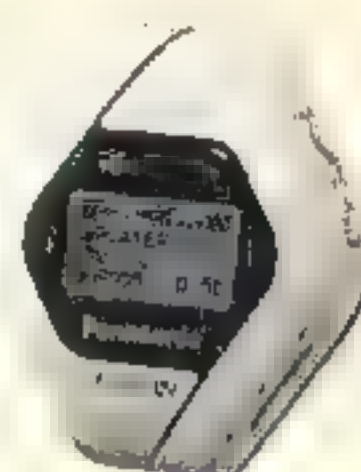
Źródło: TransChip



Pat Says Now to szwajcarska firma, która produkuje i sprzedaje oryginalne myszki z serii Special. Oprócz modelu Brain, który widać na zdjęciu, są jeszcze w kształcie serca, główki kota, papryki czy... kobiecego ciara.

Źródło: Pat Says Now

Panasonic zaprezentował nowe odtwarzacze mp3, SV-MP110V i SV-MP120V mają wielkość pudełka zapalnic. Wyposażono je m.in. w system D.sound (system wzmacniacza cyfrowego, korektora dźwięku i wzmacniacza niskich tonów S-XBS).

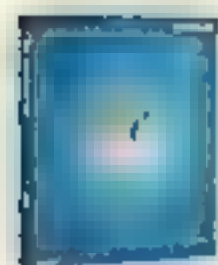


Źródło: Panasonic

Pojawił się nowy aparat Canon – PowerShot S2 IS. Wyposażono go w dwunastokrotny zoom i matrycę 5 mln pikseli. Sprzęt działa na procesorze DIGIC II, umożliwiającym m.in. fotografowanie z szybkością do 2,4 zdjęć na sekundę.



Źródło: Canon



W Japonii można już kupić długo oczekiwany 64-bitowy system operacyjny firmy Microsoft – Windows XP Professional x64 Edition. Nową „Winde” można nabyć w kraju kwitnącej wiśni za równowartość 143 euro

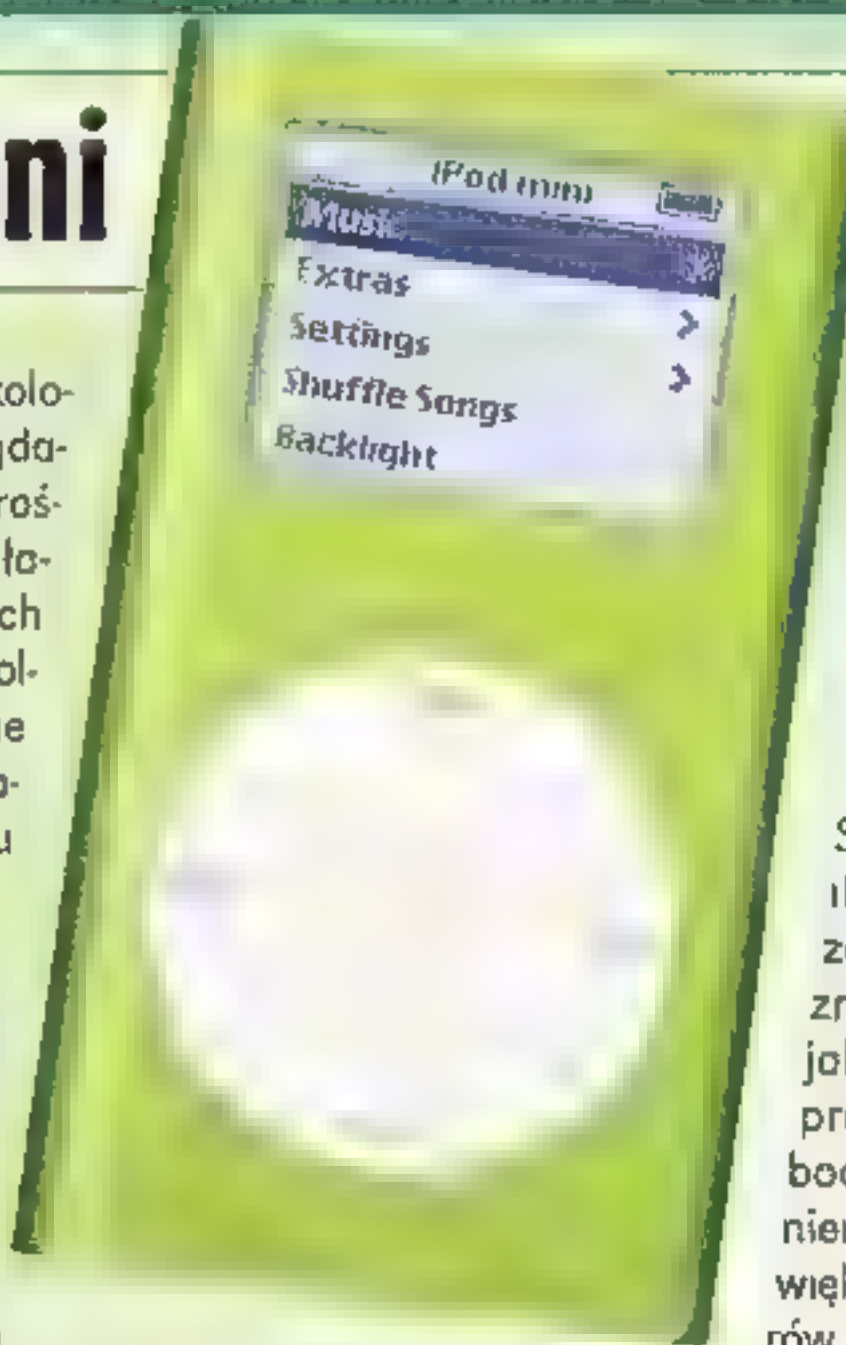
Źródło: Microsoft

Dzięki dołączonej karcie WiFi-TV nowa płyta ASUS P5WD2 Premium uwolni nas od przewodów do przesyłania sygnału wideo z karty graficznej do telewizora. Funkcje

iPod mini

Fenomen tego małego kolorowego pudełka wyglądaącego jak elegancka papierosnica wytłumaczyć można łatwo – miliony zielonych wydanych na reklamę. Cokolwiek by z tego o iPodach nie napisać, będą się sprzedawały dobrze, bo są po prostu modne

Oczywiście iPod mini nie jest złą zabawką. Jest lekki, ładny i całkiem wygodny w obsłudze (choć do czasu). Poza odtwarzaniem muzyki (co robi bez zarzutu) oferuje jeszcze przenoszenie danych, kilka prostych gier, kalendarz i tym podobne bajerki. Widać, że został dopieszczony i bardzo starannie wykonany. Cóż jednak z tego, skoro za tę samą (i niższą – polecam lekturę poprzedniego numeru) cenę można kupić sprzęt mniej znanej marki, ale za to dużo bardziej pojemny oraz zaopatrzony w dyktafon i radio



Modny, zielony gadżet. Nawet jeśli trzymasz go w kieszeni, białe, nietypowe słuchawki od razu zostaną zauważone przez znajomych...

Sporym plusem iPod'a jest to, że WinXP rozpoznaje go od razu jako dysk i nie ma problemu ze swobodnym przenoszeniem plików między większością komputerów. Możesz więc bardzo szybko skopiować

film, bez bawienia się w wypalanie płyt transfer za pomocą USB 2.0 (iPod w ogóle nie działa na starszych portach) jest bardzo szybki. Największą wadą sprzętu jest jednak to, że nie możesz słuchać muzyki, którą przeniesiesz w normalny sposób. Aby player widział swoje empetrójki, muszą one być wrzucone w programie iTunes. PO CO?! W interfejsie

iPod mini

Producent:	www.apple.com
Dystrybutor w Polsce:	www.apple.com.pl
ładny design • szybkie ładowanie przez USB • działa jak przenośny dysk	
brak dyktafonu i radia • wysoka cena	
Cena dystrybutora	1099,00
Cena w sieci	1077,00
• dysk: 8 GB	
• waga: 103 g	
• czas pracy do 18 godzin odtwarzania muzyki	
• odtwarzane formaty: MP3, AAC, Audible i Apple Lossless	
• bufor przeciwwstrząsowy: do 25 minut	
• ładowanie: przez USB 2.0	
• gry	
• kalendarz	
• lista rzeczy do zrobienia	

Elegancki wygląd i długie działanie. Jednocześnie – duże braki i wysoka cena. Dla gadżeciarzy.



brakuje też możliwości nawigowania po katalogach, ale domyślny sposób, czyli wyszukiwanie według gatunków lub wykonawców i tworzenie playlist, też zły nie jest.

Dużą zaletą jest to, że ładowanie sprzętu odbywa się przez USB – po godzinie stan naładowania baterii wzrasta do 80%, a po trzech – akumulatory są świeżutkie, co jest wynikiem rewelacyjnym – iPod mini potrafi grać przez kilkanaście godzin!

MOCNE nagrody w konkursie SMS!

Do wygrania:

Bezprzewodowa mysz optyczna AM-63!

Klawiatura multimedialna AK-226!

Joy Pad GP-5222 Dual Impact!



Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Kim był mitologiczny Apollo

- A. Jednym z bogów Olimpu
B. Legendarnym kosmonautą
C. Dżbankiem bez uszka

Odpowiedzi wpisz według schematu:

mysz CLAM.X

klawiatura CLAK.X

pad CLAP.X

gdzie X oznacza prawidłową odpowiedź (A, B lub C)

i wyslij SMS-em pod numer 7 50 41

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 14 czerwca 2005 r.



Fundatorem nagród jest Apollo Multimedia

iRiver PMP-120

Firma iRiver opracowała multimedialne urządzenie przenośne o olbrzymim potencjale, które jednak wciąż wymaga dopracowania w szczegółach

Cechą charakterystyczną PMP-120 jest duży wyświetlacz 3,5" LCD, na którym możesz oglądać filmy i czytać teksty (w formacie TXT). Oczywiście, aby obejrzeć film na PMP-120, należy go przekonwertować. Służy do tego dostarczone wraz z playerem oprogramowanie. Lista formatów rozpoznawanych przez Media Converter jest imponująca, jednak w praktyce proces jest często bardzo zawodny (np. konwersja z XviD do DivX). Dysk o pojemności 20 GB pomieści kilkanaście filmów, jednak baterii wystarczy do obejrzenia dwóch, maksymalnie trzech.

Ubogo wypadła również opcja podłączenia urządzenia do telewizora – jakość jest niska nawet przy konwersji HQ. PMP-120 posiada również możliwość podpięcia aparatu cyfrowego (i przeglądania zdjęć) oraz atrakcyjny tryb host (twardy dysk). Niestety, podłączenie aparatu, na trzy testowane modele, udało się tylko w wypadku jednego. Niezawodnie zadziałał za to tryb host, jednak transfer danych był poniżej 4 MB/s, mimo szybkiego USB 2.0.

iRiver PMP-120 posiada również cechy modeli z serii H, czyli dyktafon, radio oraz możliwość magazynowania, katalogowania i odtwarzania empetrójek, a także przeglądania plików graficznych. Ciekawe, że tak zaawansowane urządzenie nie

ma opcji zapamiętania częstotliwości stacji radiowych (co możliwe jest nawet w starszej Nokii 5510)

Kolejne wersje softu, poprawiają usterki i likwidują błędy oprogramowania (wspartego na Linuksie), ale zastanawia fakt, że w ogóle musimy się z nimi zmagać (biorąc pod uwagę cenę urządzenia i renomę firmy). Na koniec uwaga odnośnie designu. iRiver ma dopracowaną, atrakcyjną wizualnie obudowę, jednak diabeł tkwi w szczegółach: kabel słuchawek jest za krótki, a sterowanie PMP-120 jest możliwe jedynie za pomocą przycisków (nie ma pilota).

PMP-120, mały multimedialny olbrzym.



iRiver PMP-120

Producent:	www.iriver.com.pl
Dystrybutor w Polsce:	www.odtwarzacze.pl
interesujący wygląd • wiele opcji funkcji • duży, dobrej klasy ekran LCD	
„złoty” urządzenie • problemy z oprogramowaniem • brak pilota w wersji podstawowej • brak możliwości nagrywania z radia • krótki kabel słuchawek • słaba jakość obrazu na telewizorze	
Zawartość opakowania	
odtwarzacz • instrukcja obsługi w języku polskim • gwarancja na 2 lata • słuchawki • pokręcone • kabel USB 2.0 • kabel TV-out • kabel Line-In • płyta instalacyjna • zasilacz (5 V, 2 A) • kabel USB Host	
Cena dystrybutora	2399,00
Cena w sieci	1859,00
• obsługa plików: MPEG 1/2, 2.5 Layer3, WMA, WAV, JPG, BMP, AVI, ASF, MPG oraz Tuner FM	
• obsługiwany Bitrate: MP3 8 Kbps - 320 Kbps; WMA 44 Kbps - 192 Kbps; Informacje Tag	
• wyświetlacz TFT LCD 3.5"	
• wymienny akumulator Li-ion (2400 mAh)	
• maksymalna żywotność baterii: Video: 4,5 h Audio: 16 h	
• USB 1.1 (komputer), USB 2.0 (tryb host)	
• Wymiary: 139 x 84 x 32 mm, waga: 280 g	
• dysk twardy 20 GB 1.8" Toshiba	

Rezbudowany kamajon multimedialny ze sporym pięknem



Bezprzewodowa mysz optyczna MI-4500X

Sztandarowy model firmy Trust to eleganckie i gustowne urządzenie wskazujące.

Trust MI-4500X Wireless Optical Mouse ma wyjątkowy, szlachetny wygląd. Ciemnoniebieskie, metaliczne tworzywo i czarna mikrogruma, dzięki której dłoń się nie poci i nie ślizga na urządzeniu. Uwagę zwraca też sposób, w jaki zaprojektowano dwa główne przyciski (są w kształcie litery Y). Stacja dokująca połączona jest z komputerem za pomocą kabla USB (w zestawie jest też przejściówka PS/2). Przewód ma 140 cm długości – powinien w zupełności wystarczyć, aby wygodnie ustawić stację na biurku.

Do urządzenia dołączono też ładowarkę, dzięki której akumulatory w myszy (2 x NiMH) ładują się nawet wówczas, gdy komputer jest wyłączony. **Sprzęt z firmy**



Trust posiada w sumie 3 kontrolki (dwie w stacji, jedna w myszce). Stacja informuje, kiedy zasilanie jest podłączone, a także, czy mysz jest dostępna. Druga niebieska dioda umieszczona na dole obudowy świeci się, gdy ładujesz akumulatory, a gdy te są pełne – zaczyna migać. Warto zwrócić uwagę, że niebieskie diody mają zrównoważoną jasność, dzięki czemu nie oślepiają.

Świetnym pomysłem jest sygnalizacja wyczerpania baterii (czerwona kontrolka w rolce myszki). **Wady MI-4500X to wysokość myszki i jej długość** (utrudnione

To myszka nie ma ogonka!

Trust MI-4500X	
Producent:	Trust International BV
www.trust.com	
Dostarczył:	Trust International BV
www.trust.com	
dodatkowe oprogramowanie • błyskawiczna instalacja • zasilacz w komplecie • wyjątkowy design • kontrolki informujące o działaniu urządzenia	wysokość i długość myszki • duży opór LKM i PKM • odległość stacji dokującej od myszki maks. 1,5 m
Dane techniczne	
• typ myszki: optyczna • łączność: bezprzewodowa • 4 przyciski + rolka • dodatkowe: podstawka z ładowarką, dwa akumulatory NiMH, kontrolka wyczerpania baterii, kontrolka ładowania (i nalożenia)	
Dopracowana, przemysłowa konstrukcja, jednak trochę za duża.	
MOŻLIWOŚCI	
WYGLĄD	5
CENA	3
5	

użycie PPM). Szkoda również, że dwa główne przyciski mają duży opór (choć ten problem może zniknąć w trakcie użytkowania). Trust MI-4500X to urządzenie przede wszystkim dla użytkowników, którzy cenią oryginalny wygląd i wysoką jakość wykonania.

Konkurs SMS!



Do wygrania wypasiona myszka Trust MI-3500X!

Trust
Fundatorem nagród jest Trust

Aby zdobyć gryzonie, wystarczy odpowiedzieć na proste pytanie:

Czego nie ma żywa mysz polna?

- A. Ogonka
- B. Wąsów
- C. Kopytek

Odpowiedź wpisz według schematu:

CLMS.X, gdzie X oznacza prawidłową odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C)

I wyślij SMS-em pod numer **7164**!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenie czekamy do 14 czerwca 2005 r.

Podkładki Steelpad QcK+ i Icemat 2nd Edition

I ty możesz mieć podkładkę, na której grają SK Gaming, MouseSports, Team 3D i Team-Pentagram.

Produkty firmy Steelpad cieszą się uzasadnioną renomą. **Podkładka QcK+ wyróżnia się przede wszystkim wielkością – jest naprawdę olbrzymia.** Wykonana ją z trwałego, miękkiego materiału (w dotyku przypomina nieco stroje nurków), wyposażono w antypoślizgowy, kauczukowy spód. Podkładka jest w rozmiarze XXL, sprawdza się bardzo dobrze, zarówno jeśli chodzi o myszki z kulką, jak i w wypadku modeli z czujnikiem optycznym. Dzięki dużej powierzchni podkładka mieści oprócz dłoni również część ramienia (które nie przylega i nie poci się w kontakcie z jej powierzchnią) i jest idealna dla ustawień „low sensitivity” (niska czułość). Szkoda trochę, że QcK+ nie ma innych wariantów kolorystycznych.

Icemat 2nd Edition została wykonana ze szkła. Motowa, lekko chropowata powierzchnia i efektowne, gustowne logo w rogu sprawiają, że jeśli chodzi o wygląd, model Icemat ciężko będzie zdystansować. Zaokrąglone krawędzie i rogi podkładki zabezpieczają dłoń przez urazami. Sześć antypoślizgowych, gumowych podstawek zapewnia bardzo dobre trzymanie podłoża. Większość myszek działa na Icemat bez problemu (jednak dwa tanie modele optyczne źle współpracowały). Trwałość, twardość i pewność zachowania kształtu podkładki to zalety. **Minusem są wyraźnie słyszalne, niemiłe od-**



Zwykle-niezwykle podkładki: Icemat 2nd Ed. po lewej i Steelpad QcK+.

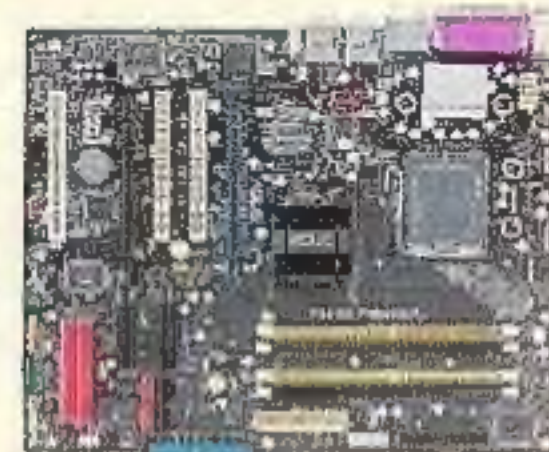
głosy, gdy myszka przesuwa się po powierzchni szkła. Nawet specjalne ślizgacze, które nakleja się na spód myszki, nie likwidują tego niefajnego efektu.

Czy takie podkładki są potrzebne? To zależy od twoich potrzeb – większości graczy wystarczy przecież normalne podkładki...

Steelpad QcK+	
Producent:	Steelpad
www.steelpad.pl	
Dostarczył:	Multimedia Vision
www.mmv.pl	
jakość materiałów i wykonania • rozmiar XXL • gwarancja 12 miesięcy • idealnie przylega do blatu biurka • przyjemne w dotyku	brak innych wariantów kolorystycznych • mima wszystko – cena
Dane techniczne	
• wymiary: 450 x 400 mm • powierzchnia: tkanina • elastyczność: miękka • kolor: czarna	
• ślizgacze: nie potrzeba • spód: antypoślizgowa powłoka z gumy	
Idealna dla graczy, niska i bardzo duża podkładka. Sprawdza się znakomicie przy myszkach kulkowych i optycznych.	
MOŻLIWOŚCI	
WYGLĄD	5
CENA	3
5	

Icemat 2nd Edition	
Producent:	Steelpad
www.steelpad.pl	
Dostarczył:	Multimedia Vision
www.mmv.pl	
precyzja wykonania • opakowanie i zabezpieczenie • gwarancja na 12 miesięcy • twardość i trwałość • 6 wariantów kolorystycznych • design	dość wysoka • nieprzyjemne dźwięki podczas przesuwania myszy • cena
Dane techniczne	
• wymiary: 250 x 300 mm • powierzchnia: szkło • kolor: czarny i 6 do wyboru • ślizgacze w zestawie	
• spód: 6 antypoślizgowych podstawek	
Chłodna, szklana podkładka o efektownym wyglądzie i kształcie.	
MOŻLIWOŚCI	
WYGLĄD	5
CENA	3
4	

tunera TV/FM umożliwiają ponadto nagrywanie programów telewizyjnych oraz słuchanie radio.



Źródło: Asus

Konkurencja Godu-gadu i Tlen.pl, multi-komunikator Miranda IM, wyszła w wersji 0.4, ponoć dużo stabilniejszej od poprzednich. Program prezentuje się stosunkowo prosto, ale oferuje ponad 360 wtyczek, które umożliwiają jego całkowite spersonalizowanie. Zobacz na <http://www.miranda-im.org/>.



Źródło: Miranda

Lexmark P315 to nowa plujka specjalnie do fotografii. Zdjęcie 10 x 15 cm ma się drukować w niecałe 40 s (w rozdzielczości 4800 dpi). Najciekawsze, że P315 nie potrzebuje PC – drukuje bezpośrednio z kart pamięci (Compact Flash Memory Stick).



Źródło: Lexmark

NVIDIA Corporation poinformowała, że w ciągu ostatnich pięciu miesięcy dostarczyła na rynek ponad 750 tys. chipsetów NVIDIA nForce4 SLI dla procesorów AMD64. Uruchomiono też witrynę dla posiadaczy systemów NVIDIA SLI: <http://SLI-zone.com/>.

Źródło: NVIDIA



Ziemia nie zatrzymała się w swym nieustannym obrocie, dzień znowu nastał po nocy. Wielu z was jest wyraźnie zaskoczonych brakiem na firmamencie naszych wielkich antagonistów i tym, że sklepienie niebieskie nie runęło bez tej atlasowej podpory. W Waszych listach czuć obawę przed niepewną przyszłością i złym losem, ale mówię Wam gromkim głosem: bez obaw!

A teraz zapraszam do lektury tego, co wybiły Wasze serce i napisały dłonie. Komentarze, głosy sprzeciwu, bluzgi i inne opowieści dziwnej treści jak zwykle możecie przysyłać na click@click.pl.

Jak mogliście?

Gdzie info o następnym numerze? 5 rocznica! - jak mogliście o niej zapomnieć? Nie mogę wam tego wybaczyć. czekałem na ten numer od roku, a wy...

Masterjarek

Info o następnym numerze. Bijemy się w pierś, powinno być! W tym Clicku już jest. Piąte urodziny - nie zapomnieliśmy! W tej burzy i zamieszaniu nie było czasu na świętowanie. Myślę, że z nawiązką odbijemy to czytelnikom next year. Pozdówka.

...

Boberek bez majtek

Reklamę powinny być kozackie skoro już są!!!. W ostatnim numerze była taka reklama „Platynowa Kolekcja Gorący Towar”. Kojarzycie, nie?

Była na niej taka kłęcząca laska w czarnym bikini, która trzymała gierkę „Gothic II”. Czy nie byłoby lepiej gdyby owa dupcia kłęczała sobie BEZ MAJTEK(!!!), a tym „Gothic II” by zastąpiła sobie „boberka”!!! Zapewniam Was że z miejsca bym skoczył do sklepu po te gierkę. Wiem że nie od Was zależy wygląd takiej reklamy, ale pomysł można podsunąć kolesiowi, który zapłacił Wam za umieszczenie jej w gazecie. Rozważcie to poważnie!!!

Hubert

Myślę, że Gothic II wcale by Ci się nie spodobał. Rozejrzyj się za Lula: The Sexy Empire lub Airline 69: Powrót do Casablanki, kup nowego Playboya i za-

żywaj dużo ruchu, prędzej się eee rozładujesz, lol. A dla Twojej informacji: boberki chowają się w żeremiach, wcale nie trzeba ich zasłaniać i raczej nikt nie kłęczy bez majtek w ich pobliżu.

...

DVD i CD

Pozdro dla całej redakcji Clicka! Mam jedną prośbę żeby Click był wydawany w wersji DVD i CD. Wersja DVD mogłaby być droższa, ale więcej by było demo i innych rzeczy. Na przykład moglibyście zamieścić demo HL2 które zajmuje ponad 700MB. Pełne wersje zamieszczalibyście te same co na CD.

C.G.N

Cze, też z chęcią dorzuciłbym płytę DVD. To jednak jest decyzja z rodzaju tych strategicznych i różne ważne głowy musiałyby długo kiwać się nad tym zagadnieniem. Powiem tak - na razie (nie) przewidujemy wersji DVD, zmian w objętości czasopisma itd. Niczego jednak nie przesądzamy, wersja DVD na pewno jest do rozważenia... w przyszłości. Czy dalekiej?

...

Świetność w oczach

(...) ja kupuję po to clicka żeby się dowiedzieć o sprzęcie, nowinkach i grach. Po co dawać tyle płyt jak większość je wyrzuca (...). Zastanówcie się nad tym! Kupie jeszcze jeden numer, łudząc się że to wasz pierwszy numer i jeszcze się ockniecie i odzyskacie świetność w moich oczach. Pozdrawiam.

Spyke

Podobno kupujesz Clicka, żeby się dowiedzieć o sprzęcie, nowinkach i grach. Może Cię zaskoczę, ale zawartość Clicka pokrywa się z Twoimi oczekiwaniami. No chyba, że chcesz gruszek na wierzbie - w takim razie napisz do Działkowicza i nie zwracaj gitary.

Pozdrawiam.

PS. Napisz, gdzie wyrzucasz płyty z Clicka, parę osób na pewno z chęcią je pozbiiera.

...

Fajniejsza gra

Siemka! Od kiedy sobie kupiłem kompa, kupuję Clicka. Wszystko jest OK tylko gry nieciekawe. Moglibyście w następnym numerze dołączyć jakąś fajniejszą grę np. Trackmania Sunrise albo Grand Theft Auto 3. A tak poza tym jesteście super.

Filip ze Warszawy

Dzięki, wiesz, gry są różne i tak też jest w Clicku. Staramy się prezentować przekrój wszystkich kategorii. Poza tym, zazwyczaj jest tak, że gdy ktoś kocha RPG, to np. nie znosi platformówek, jeśli przepada za przygodówkami, to gry akcji nie za bardzo mu podchodzą. Wszystkich nie zadowolisz. GTA nieprędko trafi do czasopism. Dopóki wydawca osiąga zyski ze sprzedaży gry, nie opłaca mu się szastać licencją i zwiększać dochody innych.

...

Wszechmocni

Mam prośbę do wszechmogącej redakcji CLICKA.

DAJCIE WKOŃCU JAKIŚ PLAKAT, NARAZIE WAS TYLKO PROSZĘ, POTEM ZACZNĘ WAS BŁAGAĆ !!! =)

POZDRAWIAM CALUTKĄ REDAKCJĘ. VELASQUEZ

I moc z Tobą. Przygotowujemy zdjęcie naczelnego w stosownym stroju i dumnej pozie, sesja fotograficzna trwa, pełnoformatowy plakat już wkrótce. Jeśli chciałbyś natomiast coś innego na plakacie, to możemy Ci zaproponować mar-

Dzisiejsze czasy



twą naturę albo wiejskie pejzaże. Napisz, co wybierasz, niekoniecznie w błagalnym tonie.

Zespół redakcyjny:

Tymon Smektala (nietypowy redaktor naczelny), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 220; Maciej Kuc (niewyspany z-ca red. naczelnego), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 200; Andrzej Sitek (napakowany z-ca red. naczelnego), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 222; Adam Szumilek (ojciec korektor).

Reklamacje płyt CD-ROM:

Jan Jankowski (0-71) 341-20-83 wew. 100.

Dział graficzny:

Jacek Sawicki (kierownik działu DTP, koncepcja graficzna pisma), Janusz Oziom, Kuba Siepkowski, Katarzyna Majcher-Buszevska.

Teksty w numerze: Łukasz Bonczol, Maciej Smoliński, Dawid Muszyński, Piotr Lewandowski, Marcin Soltys, Maciej Lewczuk.

Zarząd:

Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak. Członkowie zarządu: Jerzy Szulwie. Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański. Dyrektor finansowy: Andrzej Chaynowski. Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski. Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas.

Adres do korespondencji:

CLICK!
ul. Sukiennice 6
50-107 WROCŁAW

Siedziba Wydawnictwa:

ul. Matorowa 1
04-035 Warszawa

Dział reklamy

Katarzyna Jabłońska (Dział Reklamy - Dyrektor Zarządzający), Janusz Jędrzejczak (Dyrektor Maximus), Janusz Jędrzejczak@bauer.pl, tel. (0-22) 516-35-50, Lidia Ukleja, tel. (0-22) 516-35-02, Maciej Szwałkowski, tel. (0-22) 516-35-17. Fax (0-22) 516-35-60!



Copyright:

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. K., ul. Matorowa 1, 04-035 Warszawa

Druk

Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie i R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. Kraków.

Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po cenie innej niż ustalona przez Wydawcę jest zabroniona i skut-

kuje odpowiedzialnością sądową. Kopiowanie i rozpowszechnianie w jakiegokolwiek formie materiałów zawartych w piśmie oraz na płycie CD bez pisemnej zgody wydawcy zabronione.

Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów.

ISSN 1509-0558

Click! w Sieci:
www.click.pl



KONTROLA JEST KLUCZEM DO ZWYCIĘSTWA.



KONTROLUJ
PODDANYCH

KONTROLUJ
MAPĘ

KONTROLUJ
POLE BITWY

ZDOBĄDŹ
ŚWIAT

SERIA, KTÓRA ZMIENIŁA OBLICZE STRATEGICZNYCH GIER CZASU RZECZYWISTEGO,
DOCZĘKAŁA SIĘ EWOLUCJI O IŚCIE EPICKIEJ SKALI.
NOWY INTERFEJS DAJE CI NIESPOTYKANĄ DOTYCHCZAS KONTROLĘ.
PRZESŁEDŹ NA NOWO CAŁĄ EWOLUCJĘ LUDZKOŚCI, PRZÉZ 12.000 LAT HISTORII PODBOJÓW.



NIEZWYKŁY ROZMACH
PONAD 500 UNIKALNYCH JEDNOSTEK
I BUDOWLI W TOCZĄCEJ SIĘ NA
PRZESTRZENI 12.000 LAT KAMPAII

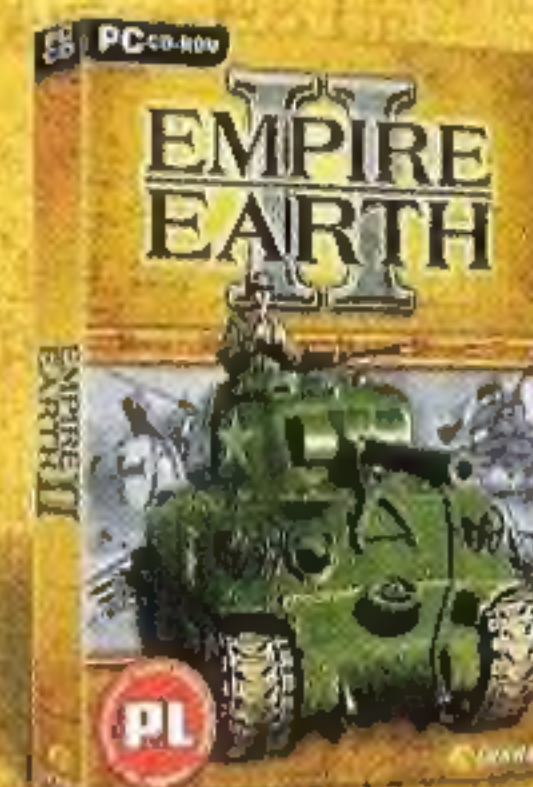
NIEOGRANICZONA KONTROLA
CAŁKOWICIE NOWA JAKOŚĆ DZIĘKI
INNOWACYJNEMU SYSTEMOWI
PLANOWANIA DZIAŁAŃ WOJENNYCH

NIESPOTYKANY REALIZM
ZMIENNE ŚRODOWISKO GRY,
ZRÓŻNICOWANE PORY ROKU
I WARUNKI POGODOWE

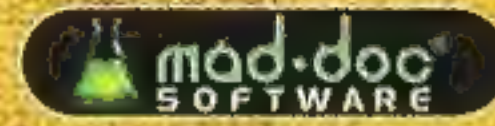
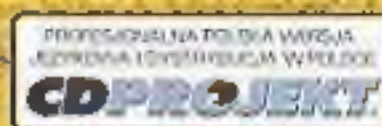
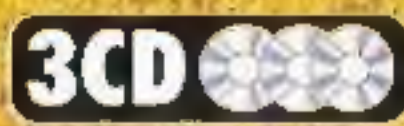
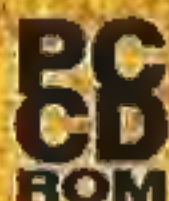
W SPRZEDAŻY
OD MAJA!

SPECJALNIE DLA POLSKICH
GRACZY PŁYTA DODATKOWA
ZAWIERAJĄCA ŚCIEŻKĘ
DŹWIĘKOWĄ, FILM
O PRODUKCJI GRY
ORAZ GALERIĘ GRAFIKI!

EMPIRE EARTH[®]



WWW.EMPIREEARTH2.COM • WWW.CDPROJEKT.INFO



© 2005 Sierra Entertainment, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Empire Earth II jest marką handlową Sierra Entertainment, Inc. Mod Doc Software, Mod Doc, jest marką handlową Mod Doc Software, LLC. Wszystkie prawa zastrzeżone. Części tego oprogramowania są użyte na podstawie licencji © 2003 Mod Doc Software, LLC. GameSpy oraz logo "Powered by GameSpy" są zastrzeżonymi znakami handlowymi GameSpy Industries, Inc. NVIDIA, logo NVIDIA, GeForce oraz logo "The Way It Meant to be Played" są zastrzeżonymi znakami handlowymi NVIDIA Corporation. Wszystkie pozostałe znaki handlowe są własnością ich pierwotnych posiadaczy.